9 771318 461012

Joker

ŠTEVILKA 276, JULIJ 2016, 6,90 EUR



NAVIDEZNA RESNIČNOST

OCULUS RIFT IN HTC VIVE NA GLAVAH

RAPORT IN PREDOGLEDI Z E3JA

ŠIRIMO OBZORJA:
KAJ JE BURLESKA? KDO JE TARZAN?
ALI UMREŠ, ČE PADEŠ V VESOLJE?

NOVE GRAFIČNE KARTICE
OD RADEONA RX 480 DO GEFORCA 1080



STAR WARS
THE FORCE AWAKENS



PlayStation EXCLUSIVE
• Phantom Limb Level Pack
• Droid Character Pack

PRIDRUŽI SE UPORNIKOM
ŽE NAPRODAJ





Also available on PS VITA and PS3



Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 276
julij 2016
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Mati modrosti pravi, da naj nikar ne skočimo za prvo žogo in evforično pričakujemo preveč. A vendarle so Netflix na vsa usta hvalili, kjer se je blagovolil pojaviti. To je tisto pravo. Ni, da ni! Pod vtisom pričakovanj sem z neodobravanjem gledal na kritike z Otoka, ki so zabavljali nad njim nedostopno vsebino. Angleži so bili namreč prvi, ki jih je Netflix blagoslovil tostran Atlantika, vendar jim ni nudil vsega, zato so jeli uporabljati virtualna zasebna omrežja za dostop do ameriškega seznama. Mar ne morejo počakati? Ne zavedajo se, da so srečneži, ker ga imajo. Mi ga nimamo in kazalo je, da bo še dolgo tako. In potem na začetku tega leta, kot strela z jasnega. Dan prej nič, dan zatem odprta vrata v filmska nebesa. In sem poln navdušenja ter pričakovanj tudi vstopil.
Jasno mi je bilo, da ni prišel, ker se mu zdimo dobri fantje in dekleta. Prišel je, ker mu je ustrezalo. Zatorej sem zamižal na eno oko, ker je bil seznam naslovov ubog in ker je šlo večinoma za stara jajca. Prav tako sem pogoltnil, da ni bilo v slovenščini ne govorjene, ne podnapisne besede. Nekako je pač treba začeti, razširili so se na cel planet, Slovenija je mala, bodo že. Vse več bo vsebin, tudi materinščino bodo enkrat gotovo podprli. Tako sem si govoril. A ko se po petih mesecih nič ni spremenilo, sem imel vsega poln kufer in protestno odpovedal naročnino.
Da lahko Google in Apple ter mnogi konkurenčni ponudniki videa dodajajo slovenske podnapise in sinhronizacije, Netflix pa ne, je kratkomalo nezaslišano. A moj temeljni razlog za odjavo je premalo novih vsebin, filmov in serij. Dosti jih gledam, vendar nisem pripravljen metati denarja skozi okno, čeprav gre za deset evrov mesečno. Prva dva meseca sem storitev uporabljal kot nor, da sem pogledal, kar se mi je zdelo zanimivo, in bil hkrati ponosen, da to počnem legalno. Toda novosti kapljajo prepočasi. Tako zelo počasi, da na koncu nisem imel več česa gledati. Zakaj bi potem plačeval naročnino? Nobene logike ni v tem, mar ne. Sodu pa je izbilo dno zavedanje, da je ponekod v Evropi, levo in desno prek meja, veliko večji izbor gledalnega materiala. In to ravno takega, ki si ga želim sam. Pet mesecev, pa še vedno nič Disneyja, ki ima eno največjih holivudskih produkcij. Dovolj je. Če Netflix ne spoštuje mene in mojega denarja, ga tudi jaz ne bom.
Zdaj se lahko ozrem na tista dva meseca, ko je bil moj najboljši prijatelj na vseh možnih napravah. Noter sem padel, kot bi dejal Peter iz legendarnega slovenskega filma, ki ga kajpada Netflix ne pozna, kajti buljil sem do onemoglosti in pri tem malodane pozabil na vse ljudi okoli sebe. Ne vem, ali lahko kdo postane odvisen od pretočnega videa, a sam sem najmanj pretiraval. Malce tudi zato, ker sem preprosto želel plačano čimbolj izkoristiti. Kdo bi vedel, kje se skriva pravi razlog, vem le, da ga niti malo ne pogrešam. Pa tudi ne gledam več vsega, kar se mi ponudi na pladnju, temveč le še tisto, kar me res zanima. No ja, ena stvar pa je ostala. Ljubezen do enostavnosti pretočnega videa, zato sem jo našel drugje. Do nadaljnjega v Kodiju in Showboxu! **Vihravi**

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Naslovnica je resnična, avtorska in slogovno drugačna.

Šlem je problem

VR-čelada, ta zadnji krik tehnike, je nekaj dni z vsem kablovjem ždela na mizi, nato sem jo izklopil in pospravil. Priložnostnih, malih igric se mi res ne da špilati na tak način, poleg tega cel dan buljim v zaslone in oči niso hvaležne, če dobijo še enega na razdaljo treh centimetrov. In to v poletni vročini!

Pa je virtual reality, ta silni *next big thing*, le prišel med ljudstvo. Po letih sejmarskih predstavitev razvojnih modelov in igranju s polovičarskimi mobidičnimi onegaji sta najboljšejša VR-sistema, računalniška Oculusov rift in HTCjev vive, naposled naprodaj. Resda teh kukalnikov v druge resničnosti ni mogoče kupiti s police, v Slovenijo ju pravzaprav sploh ne pošiljajo in tudi v tujini je z okoli sto tisoč prodanimi primerki roba še vedno butična. 600 oziroma 900 evrov pač ni drobižni znesek za periferijo. Toda končna izdelka obstajata, zatorej o tehnologiji ni več govora v prihodnjiku. Joker je takisto prišel do teh naglavnih priprav in par tednov sem z njima na betici preživel prenekatero uro. Podajal sem se v vseobkrožujoče fantastične dežele, se divil nad njihovo otipljivo vernostjo, prostoročno rokoval z okolico, se naravno oziral po pilotskih kabinah ter celo ustvarjal v zaresnem 3D-mediju, po zraku.

Kot pišemo v osemstranskem prispevku o uvodnem stiku z novostjo, VR-dejavnosti na prvi uč niso napačne in prenekatera igra da nova doživetja. Že 3D-gledanje z obračanjem glave je bolj naravno od buljenja v ravninske zaslone in operiranja z mišjo. Ko k temu dodaš še nekaj prostorskega motoviljenja in gibalne kontrolerje, je neresničnost že na dobri poti do resničnosti. Ampak moje mnenje o današnjem – in prav tako jutrišnjem VRu – ostaja nespremenjeno: fino za priložnostni hec, nepriporočljivo za posedovanje. Področju zavdaja cela vrsta raznolikih alinej, od cene in pičle vsebine prek prostorskih zahtev in celokupne nerodnosti do tega, da ni garancije za ugodje. Sicer bo kdo porekel, da vsega naveličan zabavljam v tri dni in cepidlačim za brezveznosti. Toda govorim iz sebe, kajti sam sem se zapletal v žice, švical pod vizirjem, popravljal fokus, bentil spričo neumnih špilov, doživel rahlo VR-slabost ob obračanju in poslušal zbadljivke okolice na račun svoje čezlesnosti. Pa pri tem nisem plačal niti centa za jurja vredno opremo in softver, katerega sem se v resnici kmalu naveličal.

Res je, da smo ob zori prvega rodu sodobne navidezne resničnosti in da je vsak začetek težak. Pri Oculusu so že povedali, da bo naslednji kukalnik na voljo v nekaj letih. Zaslončki bodo takrat bržda bolj razločni, celotno delovanje še natančnejše in nemara igratorji ne bodo več potrebni, saj bo sistem naše gibe zaznaval na prst natančno. A vseeno ni šans, da bo najbolj vrhunska tehnologija brezžična in da bo zapakirana v kakršnokoli drugačno obliko od čezočesne zatesnjene maske. In ta moteči tujek na obrazu je tisto, kar je v mojem videnju največja cokla. Filmska stereoskopija je navsezadnje propadla tudi zaradi tega, ker si ljudje nočemo natikati 3D-očal, pa so tiste domače res lahke. Z njimi se počutimo kot s plašnicami, ko ne oziraje na družbo tunelsko zremo v dogajanje. VR-naglavniki so znatno težji, bolj nerodni in docela nedružabni. Gotovo bodo prišli špili za več igralcev, en s kacigo in drugi na monitorju oziroma teveju. Toda zvečine so to solerski izleti, na katerih je izletnik neprodušno izoliran za zunanje dražljaje. Pri tem je njegovo mahanje po zraku in opletanje z glavo ridikulozno smešno za vse opazovalce in kar kliče po potegavščinah.

Facebook, Google, Samsung, Valve, Sony, menda Nintendo in še vrsta drugih velikih imen z mano očigledno ne deli mnenja. Tudi prenekateri samooklicani opinion maker v spletnih člankih in blogih navdušensko zagovarja noviteto. Dotičniki bržda niso doživeli nesojene prve VR-dobe pred dvajsetimi leti, ko so bili enaki tako medijska izpostavljenost kot nekateri minusi, zavoljo katerih je reč hitro crknila. Dasi “sem bil tam”, se ne bom skliceval na elrondsko modrost in ponavljanje zgodovine. Velikokrat se pač zgodi, da je kakšna reč pred časom, zato ponikne in se v uporabni obliki prerodi kasneje. Recimo tablični računalnik, ki ga je Microsoft predstavil leta 2001, a je področje v resnici spočel šele ipad skoraj dekado kasneje. Tudi na to, da uporabniki nismo zahtevali navidezne resničnosti, se je odveč obešati. Prav omenjeni Applov onegaj je pokazal, da nam lahko vizionarji dajo nekaj, česar si nismo želeli, nakar se izkaže za temelj našega vsakdana. A menim, da je z VRom drugače. Novost za domačo zabavo v tej obliki ni korak naprej, prej nazaj, saj ima doživetje več praktičnih minusov.

Vse zapisano bo potegnilo področje v začaran krog. Cena in pogoji pomenijo majhno bazo uporabnikov. To ne bo spodbudila razvijalcev v visokoprofilno špilovje, redki kupci pa ne bodo zadovoljni z dragegim-next-gen hardverom, s katerim bodo preizkušali le odurno precenjene grižljajčke. Vsakdo je že slišal za najbolj propadlo zadevo s pripono 'virtual', Nintendovega migrenastordečega vizirskega dečka. V polletni življenjski dobi leta 1995 se ga je prodalo 770 tisoč kosov in ga imamo za enega največjih mimosunkov. Oculus in HTC lahko skačeta od veselja, če bosta oba modela skupaj do konca leta dobila 300 tisoč lastnikov. Že res, da so bile v projekta investirane milijarde, ampak to samo po sebi ni porok za uspeh. Spomnimo se sprva revolucionarnega in danes od boga pozabljenega gibalnega igranja. Desetine milijonov wiimotov, kinectov in playstationovih movov se upokojeno svaljka po predalih, ker jih aktualna generacija konzol oziroma igresploh ne šmirglajo. Je že razlog, za to. S tem, da je mahanje pred televizorjem zdravo, zabavno in družabno. Vse, kar VR ni. Zdaj nam taista industrija prodaja reciklažo tega gibalnega igralništva v sodelovanju z nenaravnim čebrom. Pa jim verjemimo, da bodo razvijalci oziroma založniki tokrat delovali podporno.

Uvodno preizkušanje je mimo, obširen članek je napisan in postavljen. Glede na tehnološko navdušenost bi moral biti kukalnik vsakodnevno v uporabi, tako kot se je to samoumevno zgodilo s slehernim novim igralnim sistemom. Ampak ko se mi na popoldan zahoče igranja ali gledanja česa slikosučnega, se niti slučajno ne oziram po čeladi. Ta zadnji krik tehnike je nekaj dni z vsem kablovjem ždel na mizi, nato sem ga izklopil in pospravil. Priložnostnih, malih igric se mi res ne da špilati na tak način, poleg tega cel dan buljim v zaslone in oči niso hvaležne, če dobijo še enega na razdaljo treh centimetrov. In to v poletni vročini in sopari? Morda bo drugače, ko bo navidezno resničnost omogočala kontaktna leča. Ali ko bomo živeli le v onkraju, medtem ko bodo naši teleščki rabili kot baterije. Dotlej pa ostaja, da šlem je problem!

David Tomšič


VR-naglavniki so se v dveh desetletjih resda zmanjšali in olajšali, toda tale slika vseeno ni zgolj simbolična.



Droni dobivajo boljše oči

Civilni brezpilotni letalniki zmorejo ohranjati višino in v primeru izgube nadzornega signala odfrčati na štart, dočim lahko nekateri celo sledijo objektom v vidu kamere. Toda še vedno radi kam trčijo. Ultrazvočne senzorje, ki se običajno nucajo za izogibanje oviram, zdaj nadomeščajo zmogljivejša tipala. Kitajski dronar Yuneec in Intel sta predstavila prvi letalnik typhoon H z montirano globinsko kamerico realsense. Slednjo poznamo kot Intelov posnemovalnik kinecta in naj bi trotu omogočala učinkovitejše zaznavanje okolice. Tako naj bi se znal pri polni hitrosti samodejno izmakniti drevesom na smučiščih! Obenem mu omogoča kartiranje prizorišča, dasi še ni čisto jasno, v kakšnem obsegu zna to početi v naravnem okolju. Odprli so prednaročila, s ceno dva tisoč dolarjev v Čezlužju pa gre za dražjega med civilnimi primerki.

V Gotham kot še nikoli doslej

Ena od redkih obetavnih VR-najav je Batman Arkham VR, (sprva) playstationova ekskluziva. Razvijalec je skupina Rocksteady, špil pa bo manjše sorte – omenjajo desetdolarsko postavko oziroma brezplačnost za lastnike sezonske karte za Knighta. Bistvo bo raziskovanje, saj je Temni vitez vendarle izvorno detektiv. Predstavitev se je pričela v jami, kjer si je Bruce počasi in 'ročno' nataknil vse kose kostuma, nadaljevala pa na kraju zločina. Na presenečenje vseh je bil žrtev Batmanov prvi oproda, Dick Grayson. Preiskovanje je bilo videti slično onemu iz zadnjega Arkhama, torej različni 'pogledi' in rekonstrukcije dogodkov, ter z uporabo gibalnih lizik lepo paše v navidezno resničnost. Le premikanje med lokacijami v izogib slabosti ni bilo zvezno. O zgodbi in drugih likih molčijo, niti niso delili slik iz dogajanja, le na gospodiča Cobblepota so namignili. Oktobra, potemtakem.

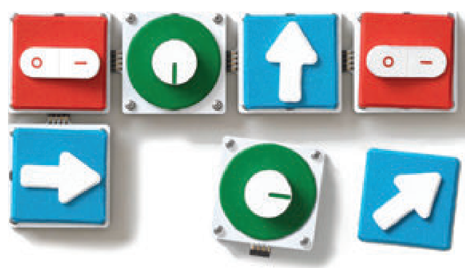
Pajkomož za novo generacijo

Batman tukaj, Batman tam, kaj pa Marvel? Ljubitelji Stanovih junačkov hlačkov boste kmalu prišli na svoj račun. Studio Insomniac, ki nas je dobro desetletje razveseljeval s pustolovščinami Regljača in Žvenka, namreč na polno dela na novem Spider-Manu za playstation 4. Ničesar otipljivega niso pokazali, kaj šele nasprotnika, rekli so le, da bo igra predstavila novo Pajkomoževo zgodbo brez povezave s filmom. Dogajanje bo postavljeno v odprt New York, po katerem se bo pajac guncal na svoj prepoznaven način in z izstrelki zapestnega močefita lovil lopove. A poudarjena bo prav tako rešifantova človeška plat, zato bo nemalo Petra Parkerja in njegovih najstniških težav. Za projektom stoji Marvel, ki želi z njim spočeti kakovosten niz maščevalskih prigod. O datumu niti špekulirajo ne.



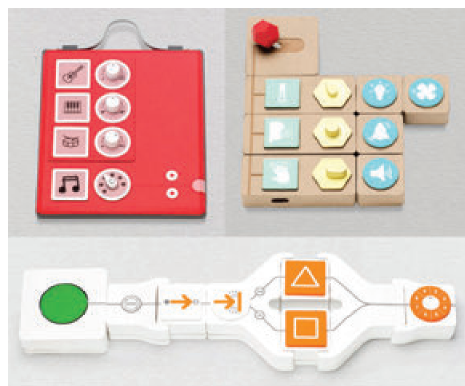
Google uči programiranja

V prihodnosti bodo roboti postopoma zamenjali vse človeške poklice – razen tistih, ki bodo kovinkote sestavljali in programirali, hehe. Da bi bili primerki človeške vrste že od malega vajeni kovanja kode, se širijo igrače, ki tovrstne osnove v otipljivi obliki približajo že najmlajšim v vrtcih in osnovnih šolah. O njih, na primer Cubettu in robotu Kibu, smo v reviji že večkrat pisali, zdaj pa je svojo iniciativo predstavil še laboratorij velikana Google. Project Bloks gradi na podobni osnovi kot omenjeni izdelki: dele programa, kot so zanke in ukazi, predstavi s fizičnimi koščki, ki jih lahko otročad ročno sestavlja v smiselno navodilo. Tako otroci razvijajo ročne sposobnosti in 'programirajo' v družbi sovrstnikov, namesto da bi bili prilepljeni ob zaslon. Toda Bloks ni mišljen kot končni izdelek, marveč odprta strojna platforma, ki bi drugim podjetjem omogočila preprosto in hitro snovanje igrač. Zato so njegovi sestavni deli zelo prilagodljivi.



V plastičnih znakcih se skriva vezje, na katerega spravijo navodilo za bazično ploščico – štirioglate kose naprave, ki se z vtiči spajajo v zaporedja.

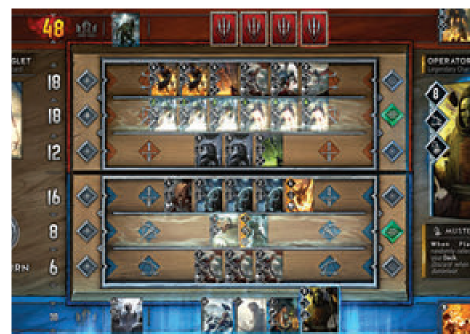
Sistem ima tako tri osnovne vrste gradnikov. Najprej programabilne znakce, v katere je moč zapisati po en preprost ukaz, na primer 'prižig' ali 'obrat'. Tega skozi bližinski senzor prebere drugi gradnik, bazična ploščica, na katero gumb pritrdijo. Ploščice se nato sestavi v zaporedje, ki ga prebere in raztolmači možgansko vezje, tretji gradnik, ter ga brezžično ali kako drugače sporoči cilju, na primer robotu, da navodilo izvede. Iz gumbov, osnovnih in možganskih ploščic nato firme sestavijo raznorazne igrače. Bodisi pustijo dele ločene in napravijo izdelek, kjer otroci zlagajo same ploščice. Oziroma kose zapakirajo v skupno ohišje – kot primer so pokazali napravo, s katero je bilo moč prek nekaj knofkov usmerjati risarskega Mirobota. Podpore za takšne programabilne napravice nekaj že je, tudi za Legov WeDo 2.0. Kmalu je bo še več, kajti s predstavitvijo je Google nagovoril podjetja in naznanil razpoložljivost razvojnih kompletov za konec poletja.



Primeri naprav kažejo, kako prilagodljiv princip je Bloks. Rdeča zadeva dela muziko, spodnja usmerja robota, desna pa pobira podatke s termometra in glede na vnešena navodila utripa z žarnico.

Novi kvartopirščini

V Witcherju 3 je moč početi marsikaj in številni so nezdravo količino ur namenili igri s kartami gwent. Ta bo v samostojni in načeloma brezplačni, free 2 play obliki luč dneva ugledala še to leto in se zgledovala po obstoječi. Tako kot v Wild Huntu se bomo trudili v treh rundah potolči sovražnikovo armado. Na bojno polje bomo s pisanimi podobicami klicali tri vrste enot – za boj od blizu, strelske in oblegovalne –, in tako kot tam bo omejitev kart krepka, zato bo treba biti pri polaganju pazljiv. Za samostojno verzijo avtorji napovedujejo večjo zalogo enot in s tem pristopov ter taktik, plus več razlik med frakcijami. Nove igralce kanijo med drugim privleči s tem, da gwent ni narejen po že klasičnem kopitu Magic: The Gatheringa in Hearthstona. Ni mane, več šteje položaj kart na bojišču in poudarek je na vojaških zvijačah ter prevarah. Ob tem naj bi igra vsebovala konkretno enoigralsko plat s stripovskimi animacijami in raziskovanjem dežele. Beta za PC štarta septembra, dočim izdelek velikopotezno pride še na PS4 in XBO.



Nekaterim se zdi gwent najtežji del W3, saj je treba biti za zmage temeljit pri nabirki kart in iznajdljiv v boju. Kako bo šele proti živim nasprotnikom?

Kakor bo Gwent temeljil na Witcherju in Hearthstone črpa iz WoWa, bodo Elder Scrolls: Legends bazirale na proslavljeni seriji, iz katere rasteta Oblivion in Skyrim. Tudi v Bethesdini igri bomo morali z bitji in coprnijami ob sproti naraščajoči mani uničiti nasprotnega maga, a karte bomo postavljali na levo in desno stran bojišča. To odpira nove strateške možnosti. Seveda bo imela igra še mnogo drobnih razlik, med drugim celo določene poteze znotraj nasprotnikove poteze. Seveda ne bodo umanjkali poklici oziroma rase iz dežele Tamriel, gradnja lastnih kupčkov, neobvezno in lestvinsko ubadanje ter nabiranje kart v uveljavljenem brezplačnem modelu. Prva beta je že mimo, igra pa poleg za PC izide za Applove mobilije, kar je bolj daljnovidno od Gwenta. Hearthstone je recimo eksplodiral šele, ko se je preselil na prenosne ploščice.



Princip kreatur z napadom / obrambo in urokov, ki delajo škodo, bo v Legends sličen HS. A videz bo nekam bolj resnoben, pri tem pa obiloval z učinki.

Cozmo, nova igrača

Psa Aiba in zavra Plea ni več na policah, dočim aktualnim roboigračkam manjka osebnosti. To kani popraviti čudežni Cozmo ameriške firme Anki. To je tisti krožek doktorjev robotike, ki je izgruntal samovozno, umetnopametno avtocesto ankidrive. Za svoj novi izdelek pravijo, da bo *"čarovnija naprednega robotskega značaja, da se bo povezal z ljudmi okrog sebe, da bo postal član familije in da se bo ves čas razvijal."* Ob tem ne pozabijo pripomniti, da izvede več operacij na sekundo kot vsi marsovski roverji skupaj in da so roboti s sličnimi sposobnostmi le v laboratorijih. Človek bi pomislil, da bo to najmanj nadgrajeni androidek Nao. Ampak v resnici gre za manj kot desetcentimetrsko gosenično viličarsko čudo z displejem.



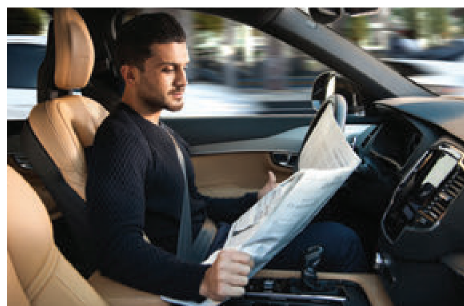
Tole je Cozmo, veliki robot v majhni embalaži. Čeprav bomo o simpatičnosti in zmožnostih sodili jeseni, oblika ni taka, da bi zmene pri priči osvojilo.

Toda kakor neugledna je igrača na prvi pogled, zna mnogo. Zaveda se prostora in izredno obvlada motoriko, zato se premika natančno, ne pade z mize in se ob prekucu postavi nazaj na gosenice. Z vilico more prevračati ovire in dregati ljudi, s kamero prepoznava obraze, bistvo pa je na zaslonski mimiki. Cozmo namreč po zgledu Wall-Eja čustva izraža z očmi. Menda so za stotine pikslastih animacij in robozvoke najeli kar ljudi iz igričarske panoge. Marsikateri slovenski otrok pozna tako življenjskost pri Furbyju, tole pa bo šlo še nekaj nivojev dlje. Tako zaradi premičnosti kot bolj izrazitega grajenja osebnosti. A kakor avtocesta tale onegaj nima kaj prida lastne pameti. Vse izračune, z obrazno razpoznavo vred, namreč izvaja telefon, s katerim bo moral biti neprestano povezan. Zato bodo njegove finte in fore lahko vseskozi elegantno nadgrajevali prek aplikacije. Bodo že morali, kajti zabava s takimi igračami je praviloma kratkotrajna. Kar pri izdelku za 180 evrov ni najbolj dopadljivo.

Avto-avtomobilske kronike

Samo vprašanje časa je bilo, kdaj bo 'avtonomna' vožnja terjala človeško življenje. Ta neslavni dosežek gre Teslinemu modelu S, ki je enostavno spregledal prečkajoči šlepar, zapeljal pod njega, dekapitiral voznika in sebe spremenil v kabrioleta. Menda zato, ker je kamera sinjo barvo zamešala z nebom, radar pa ni odreagiral, ker je videl pod prikolico in sklepal na nadcestni znak. Resnici na ljubo je kriv voznik, zlasti zato, ker so očividci potrdili, da je gledal film. Vedeti je treba, da je Teslin avtopilot privzeto izklopljen in ga lastnik aktivira šele s strinjanjem, da gre za pomagalo v beta fazi. Toda pri Američanih velja biti previden z besedami, kajti avtopilot zanje ni nič manj kot avtopilot. Elon Musk je takoj tvitnil, da so njihovi avtomobili v samodejnem načinu prevozili 210 milijonov kilometrov in da je stroj že danes bolj zanesljiv od človeka. Res, toda vsakdo je zase prepričan, da je najjači šofer, računalniki pa itak prijavljajo modre zaslone. Tesli je delnica strmo padla in ameriška agencija za cestno varnost je tehnologijo vzela pod drobnogled.

Dogodek je dal misliti celotni industriji. Da hoče avto zapeljati pod prikolico, je nekam bosa. Imajo avtomobili premalo tipal? Je treba zvišati varnostne parametre, kar zna botrovati skrajnostim na drugem koncu, recimo nenadnemu zaviranju brez pravega razloga? Kaj bo šele s samodeji, ko bodo zapeljali izven sončne Nevade in Kalifornije, kjer se taka vozila večine testirajo, v zasneženo Avstrijo in deževno Anglijo? Volvu je očitno izziv ravno to, zato večino preizkusov opravlja doma. Pri tem Švedi avtonomnost jemljejo dobesedno: človek je le potnik. Njihov edinstveni projekt, v katerem bo sto modelov XC90 samih od sebe šofiralo po goteburških cestah, se bo pričel ob letu osorej. To bo prvi javni preizkus popolnoma robotske vožnje z navadnimi uporabniki. S tem, da je tovarna hrabro najavila prevzem celotne odgovornosti.



Kakšne roke na volanu neki! Volvo s prihodnjeletnim poskusom cilja na čisto avtomatiko. Seveda ne povsod, marveč le na določenih cestah Goteburga.

Nič manj pogumna ni nedavna napoved BMWja: njihov docela avtonomni avtomobil dospe leta 2021. To je prvi konkreten časovni prislov katerekoli od fabrik, oznanilo pa je nastalo v sodelovanju z Intelom in Mobileyejem. Slednji je izraelski izdelovalec kamer, radarjev in drugih senzorjev, s katerim pravzaprav dela večina industrije. Kaj vse bo počelo njihovo vozilo čez pet let in s čim bo opremljeno, niso povedali, le da bo obvladalo samovožnjo brez človeškega nadzora. Pri tem bodo umetni pameti v pomoč karte Here, ki so jih BMW, Audi in Deimler kupili lani. Sočasno je minkenski šef Harald Krüger obljubil, da bodo njihovi avtomobili imeli še lep čas volan in druge elemente 'vmesnika', kajti vožnja bo kljub avtomatizmom še vedno užitek. Projekt se imenuje iNext, s čimer želijo malce pokaditi Applu, ki takisto razvija robomobil. Skice in oblike tega znanilca future še ni, šlo pa bo seveda za luksuzen model nalik sedmici. Ta se bo nedvomno napajal iz linij koncepta Vision Next 100, ki so ga pokazali ob stoletki bavarske motodelavnice.



Vetrobran je obenem OLED-displej, volan se ob avtomatiki zloži, avto zna sugerirati udeležencem v prometu, karoserija se dinamično spreminja, čemur pravijo živa geometrija … Vision Next 100 je študija tehnologij oziroma vozila prihodnosti.

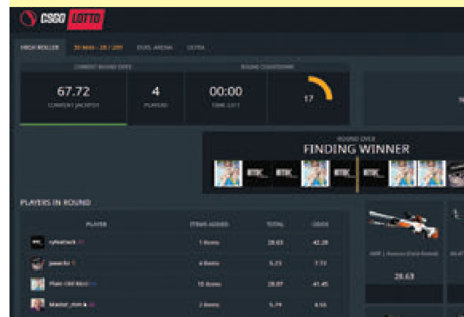


Pomlajujejo System Shock!

Ljubiteljem System Shocka, legendarnega spoja prvoosebne streljanke in ZF-frpjke, igrata obe kibernetski srci. Potem ko je ameriški studio Night Dive kupil pravico do imena, je lani najprej izdal inačico Enhanced z višjimi ločljivostmi in ostrejšimi teksturami. Nakar so na Kickstarterju obelodanili korenit rimejk, enostavno imenovan System Shock. Špil skušajo z grafičnim pogonom Unity prenesti v moderno obliko, zvesto originalnim stilskim zamislim, za kar so v hišo pripeljali prvotnega risarja Robba Watersa. Srhljiva umetna pamet Shodan pa bo iz ust prvotne čebljavke Terri Brosius dobila nove verbalne grožnje. Poleg grafike bodo posodobili nadzor in inventar, pri čemer pomaga veteran Chris Avellone. Žicanje je uspelo in v Citadeli se bomo predvidoma spet zbudili jeseni prihodnje leto.

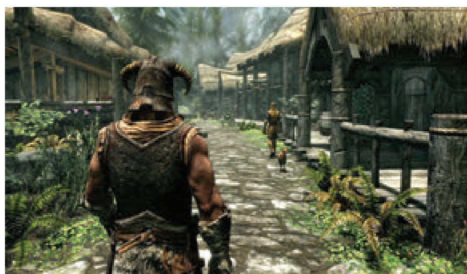
Pozor, spletna loterija za CS:GO zna biti prirejena

V skupnosti Counter-Strike: Global Offensiva skoraj ne mine več mesec brez škandala. Najnovejši se tiče spletnih loterijskih portalov s tombolo za CSjeve kožice. Na spletno mizo vržeš evre, kolo se zavrti in srečnež odide z bleščečimi skini. Tržna vrednost nekaterih je ocenjena na več tisoč evrov! Posledično ta mesta sučejo dosti zelencev in tu začne smrdeti. Prišlo je namreč do razkritij kaznivih oglaševalskih praks, kjer sta servisa Steamloto in CSGO Lotto spletnim streamerjem, ko so tam igrali, umetno nastavila dobitek. Tako se je ustvaril vtis, kot da na njih zlahka kaj prejmeš. Ampak kot vemo, 'hiša vedno zmaga', in ti portali so enaka brezna za novce kot vsaka druga loterija. Hkrati se je boleče pokazalo, kako zlahka špilavski streamerji za cekine žrtvujejo integriteto, saj je šlo za dogovor med obema stranema. Beri raje cajtenge.



Evolve je na PCju zastonj!

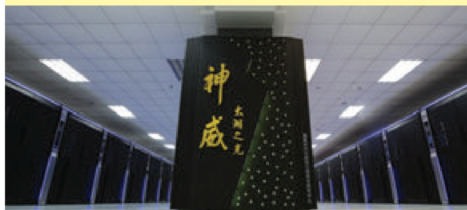
Štirje lovci na pogonu za enim plenom se sliši nepravično, toda v primeru Evolva so tarče kot hiša velike, renčeče gore mišic in zob! Asimetrična večigralska streljanka, kjer skupinica futurističnih človeških lovcev zasleduje eno pošast pod nadzorom igralca, je lani vnesla sveže vetrc v postan zadah nalinijskega rešetanja. Dobro premiso pa je skazil predvsem oderuški pristop z DLCji, ki je skupnost očitno dovolj razdrobil, da si letos na PC-strežnikih hkrati našel kvečjemu kakih sto prisotnih. Tegobo so v začetku julija razrešili na klasičen način: Evolve so na Steamu evolvirali v F2P-naslov. V bistvu bo prehod postopen, zaradi česar ta hip v igri še ni mikrotransakcij in je povsem zastonj. Ljudje 'novo' beštijo preizkušajo v trumah in tudi sami jo v tej obliki priporočamo. O morebitnem podobnem posegu na konzolah še ni vesti.



Skyrima specialna izdaja

Prvoosebna frpjka Skyrim je ena najbolj obširnih enoigralskih dogodivščin, ki ji po skoraj petih letih po zaslugi odprtosti za mode še ne zmanjkuje sape. Nedavno je recimo nek krožek smelo najavil celoten Oblivion, torej celoten prehoden špil, izdelan kot dodatek za Skyrim. Dolgoživosti pa bo zdaj konkretno pripomogla še Bethesda z oktobrskim Special Editionom. Ta bo na voljo za PC, xbox one in playstation 4, vseboval pa bo seveda vse tri razširitve: vampirski Dawnguard, furanje lastne bajte Hearthfire ter zmajerodni Dragonborn. Poleg tega bo grafika nadgrajena z množico novih učinkov, od vodne gladine in snega prek igre svetlobe pod drevesnimi krošnjami do zamegljevanja daljave. Razlika napram izvirniku je v predstavitvi res očitna. Zanimivo VRa ne omenjajo, dasiravno bo sorodni Fallout to opcijo dobil in Skyrim se zdi pravšnji zanj. Niti niso najavili nove igralne vsebine, pa bi se kakšna krajša odprava spodobila. No, v vsakem primeru igranja zaradi odprtosti za izdelke skupnosti zlepa ne bo zmanjkalo in to pot bosta zanje dovzetni takisto konzolni igri. S tem, da bodo v novi izdaji delovali tako vsi obstoječi dodatki kot shranjeni položaji. Ampak vsak pravi ljubitelj Tamriela bo ob tej priložnosti kajpakda izdelal novega Dovahkiina.

Na vrhu lestvice končno novi superračunalnik



Kar tri leta je kitajski superkompjuter Tianhe-2 vladal lestvici najmočnejših tovrstnih mašin na svetu in bržda se ga spominjaš iz vedeža v Jokerju 243. Šele prejšnji mesec ga je prehitel takisto kitajski Sunway TaihuLight. In to skoraj za trikrat! Tianhe-2 zmore slabih 34 petaflopov, torej milijonov milijard inštrukcij na sekundo, dočim jih novinec šopa kar 93. Sestavljen je iz 40.960 čipov s po 260 jedri, skupna količina pomnilnika pa znaša skromnih 1,3 petabajta. Najbolj pomenljivo je bržda, da ti RISC-čipi z nazivom SW-26010 prvič ne prihajajo iz Amerike, marveč so plod kitajskega znanja! To je nenazadnje posledica lanske ameriške prepovedi izvoza najmočnejših procesorjev na Kitajsko, ki je preprečila načrtovano nadgradnjo Tianheja-2. TaihuLight naj bi sicer uporabljali za simulacije vremena, biologije in proizvodnje.

Sega sega med računalniške strategije

In sicer resno. Nekdaj proslavljeni proizvajalec lastnih konzol in iger zanje – pomniš mega drive, dreamcast in Sonica? – si že lasti dvoje avtorskih hiš, ki izdelujeta PC-strategije, Relic in Creative Assembly. S tem ima v portfelju serije Dawn of War, Company of Heroes in Total War. Vendar jim to še ni bilo zadosti, kajti prisvojili so si dodatnega tovrstnega developerja, francoski Amplitude. Ime je manj znano kot njihovi izdelki iz serije Endless, kot sta fantazijski Endless Legend in vesoljski Endless Space, ki se uvrščajo v špico strategij 4X. Slednji izraz pomeni 'explore, expand, exploit, exterminate' in označuje kompleksne širitvene igre v slogu Master of Orion in Galactic Civilizations. Odslej bo pred marsikakšno Segin logotip.

Pohod Pokemonov

Žepne zverinice, ki jih je treba na vsak način poloviti, so vse prej kot pozabljene. Očitno je recept taktičnega bojevanja s kreaturicami in razvoja lika večno privlačen in dvajset let starosti jim ni poslabšalo zdravja. Še več, japonski 'pocket monsters' so te dni deležni Pokemona Go, zanimive izpeljanke za Android in iOS. Špil s telefonovega GPSa izve, kje si, in po okolici razpostavi navidezne pokemončke. Ko si na pravem kraju, jih potom kamere zagledaš postavljene v okolico. Zaredijo se lahko kjerkoli, od grmovja prek šoping centra do sekreta. Gre torej za geolokacijsko AR-aplikacijo (obogatena resničnost), ki razkriva Nintendovo željo po širitvi v mobilni prostor. Vendar se Go od klasičnih pokemonščin razlikuje po enostavnosti, saj spakice loviš s preprostim arkadnim frcanjem pokekrogel. Na ta rovaš je moč dokupiti zapestnico, na kateri za zajetje pošastka zgolj pritisneš gumb. Brezplačno igro so najprej splovili na japonsko-avstralsko-ameriškem koncu, toda vmes bi že morala priti do nas.



Go je takoj doživel velik uspeh – samo v ZDA sta si ga prenesla dva milijona ljudi. Dosti je mikrotransakcij, Nintendove delnice pa so zrasle za 25 %.

Toda Pokemon Go kljub utiranju novih poti ni del osrednje serije. Ta se bo nadaljevala šele novembra na namenskem ročnem sistemu 3DS z obletniškim dvojcem Pokemon Sun in Pokemon Moon. Skladno s tradicijo se bosta razlikovala po nekaj nakazicah, dočim bodo začetni pokemoni travni Rowlet, vodni Popplio in ognjeni Litten. Tokrat se bomo znašli na Havajem podobnem, pisanem in židanem tropskem otočju, dočim je igranje zazdaj videti zelo slično minulim delom, seveda z obveznimi novimi sposobnostmi, kot so berserk, dazzling in comatose. Frišnih monstrumčičev ipak ne bo manjkalo, veliki ljubitelji serije pa se veselijo tega, da bo moč skozi nalinijsko odložišče v Sun in Moon pripeljati zverinice iz številnih minulih delov. Celo iz starodavnih Red, Blue in Yellow za virtualno konzolo!



Lunič in Sončič od uveljavljenega recepta ne bosta odstopala, saj Nintendo potrebuje solde. Je pa hecna PEGIjeva opredelitev za 7 let. Čemu le?

Avtomobilsko deljenje tudi pri nas!

Tako imenovani car sharing, hitro izposojanje avtomobilov nalik ljubljanskemu Bicikeljnu, je v preneka-terem velemestu že uveljavljena oblika premičnosti. Počemu drago lastništvo, ki poleg nakupa pločevine zajema še ukvarjanje s servisi, preobuvanje gum, točenje goriva, nakup vinjete, zavarovanje in najem parkirnega mesta, če ti je kakovostno vozilo brezskrbno na dosegu roke, ko ga dejansko nucaš? Prenekateri Zemljan, Slovenec pa sploh, si seveda ne predstavlja, da lastnega avta ne bi imel sleherni odrasel član gospodinjstva. Štirikolesnik je tako elementarna dobrina kot spodnje gate, teh pa si vendarle ne izposojamo! A vremena in z njimi razmišljanje se spreminjajo. Zato se podjetje Avantcar podaja v pogumen projekt avtomobilskega deljenja, zaenkrat v Ljubljani, nekoč po vsej Sloveniji.



Dnevno koriščenje ~~car~~ zoe sharinga v Ljubljani stane 25c na kilometer in 7c na minuto. Greš za dve uri v šoping: 8 evričev, lahko manj.

Avant2Go, kakor se sistem imenuje, štarta konec julija in bo vključeval floto štiridesetih električnih vozil (BMW i3, renault zoe, smart) ter dobrih ducat odjemnih mest. Eno bo na letališču, ostala znotraj ljubljanske obvoznice, vsa pa bodo kajpakda opremljena s hitrimi polnilnicami. Uporaba terja enkratno izobraževalno članarino 59 evrov in androidni oziroma jabolčni telefon. V aplikaciji preveriš proste avtomobile oziroma si ga rezerviraš, nakar ga fonično odkleneš in že se pelješ. Cena bo seštevek minutaže in kilometrine, pri čemer se postavke razlikujejo glede na model in čas dneva. Kilometri so od 20 do 30 centov, nočna tarifa za smarta je cent na minuto, dnevna za BMWja pa deset centov na minuto. Da Ljubljančan gosposko pelje punco zvečer v Kolosej, ga torej stane manj kot sedem evrov, vključno z uro mečkanja. Prevoz s Pučnika v center pride prav tako enomestni znesek, torej vsaj polovico ceneje od taksija. Energent je v večini primerov zastonj, avto pa je treba pustiti na eni od postaj, ne kjerkoli.

Vsi, s snovalci vred smo radovedni, kako se bomo na novo, revolucionarno storitev odzvali Ljubljančani. Marsikdo jo bo nedvomno pozdravil in si olajšal življenje, zagotovo pa bodo izkušnje tudi slabe. Resda je električni avto cenejši za vzdrževanje in nima toliko motorolomnih kosov, a vedno se najdejo mikro- in makrovandali, ki se požvižgajo na tujo imovino. Bodo določeni kraji vselej prazni ali, še slabše, zasedeni, da ne boš imel kje pustiti vozila? Vsekakor upamo, da bo servis uspel in se razvil. Predvsem bodo morali čimprej dodati postaje, kajti mreža ni uravnotežena. Največ jih je v centru in v BTCju, medtem ko sta jug in zahod zapostavljena. V prihodnosti si Avant2Go zanesljivo zasluži izkustven članek.

SURAVA MOČ.
BREZ OKOVOV.





MEHANIČNA GAMING TIPKOVNICA BREZ OKVIRJA

Na eni strani imamo gamerje, ki želijo opremo z vsemi lučkami, zvoki ali drugimi efekti. Na drugi strani imamo puriste, ki si želijo čisto, neokrnjeno zmogljivost. Suora piha na dušo slednjim. Filozofija tipkovnice temelji na čistih linijah brez okvirja, kar se odraža v izjemno učinkovitem dizajnu. Brez naslonjala, brez debelih robov, brez bližnjic pri palcih in brez media tipk – samo visokokakovostna mehanična tipkovnica, ki z okvirjem iz aluminijeve zlitine samo poudari svojo robustnost. V kolikor želite, lahko tipke osvetlite s prepoznavno ROCCAT® modro in tako poskrbite, da bodo tipke dobro vidne tudi v temi.



MEHANIČNA GAMING TIPKOVNICA BREZ OKVIRJA

VEČ NA:
WWW.ROCCAT.ORG/SUORA

E3 2016: RANJENA BEŠTIJA









Med 14. in 16. junijem, točno ob izidu prejšnjega Jokerja, se je odvil letošnji osrednji sejem videoigerne branže, Electronic Entertainment Expo. Sneti se na glavo vrže med bombastične špile, prenovljeno strojno opremo in nakokane silebritije.



















Los Angeles Convention Center se vsako leto odene v barve najbolj pričakovanih iger oziroma hardvera in tako okrancljan pričaka naval poklicnih članov industrije. So pa letos prvič doslej vzporedno z glavnim sejmom organizirali manjši dogodek za plebs, E3 Live. Drugod v LAju so lahko tako neposvečeni preizkušali taiste igrice in pripravice.



Preprosti, barviti frp World of Final Fantasy za PS4 in vito bo mladeži rabil kot vstopna točka v svet FFjev oziroma videoiger. Hecna Squarova odločitev, da pod strop montira oglase ravno za ta otroški naslov. Nemara so ciljali na množico fotrov in mamic med udeleženci oziroma so hoteli poživiti kovinsko-stekleni kolos.

E3 je nastal iz ponosa in nuje. Skozi celotna osemdeseta, ko je industrija iger rastla po konopljino, so bile igrice na velikih sejmih računalništva in elektronike prisotne kot obrobnost, kot kuriozitetna fusnota za čudake. 'Resni računalničarji' so jih stalno delegirali v ozadje, manjvredne hale in kleti, česar so imeli ameriški igralski velmožje naposled dovolj. Leta 1994 so ustanovili združenje IDSA (Interactive Digital Software Association), ki pod imenom ESA še vedno deluje. Leto pozneje se je na sejmišču Los Angeles Convention Center od 11. do 13. maja že prigodil prvi Electronic Entertainment Expo z noro udeležbo blizu petdeset tisoč. Cifra na ravni današnjih je tolikanj bolj impresivna, če vemo, da niso navalili ljudje z ulice, marveč tisti z dokazili sodelovanja v industriji – avtorji, založnikarji, novinarji, trgovci. Isto pravilo velja še zmerom, dasi je precej ohlapno.

Tisto je bil čas Raymana na Atarijevem jaguarju, za katerega so pokazali celo VR-vizir (kasneje je ideja propadla kot mariborska univerzijada), poligonske grafike s teksturami, ki so danes videti kot drek na palici, Nintendovega megažura, na katerem je žgolel popularni Seal, licenčnih iger (Batman Forever! Judge Dredd!) in velikanskih napovedi. Sega je prihod svojega naslednjega sistema, saturna, zakoličila za september s ceno 399 dolarjev, nakar je Sony izvirni playstation oznanil z naslednjo znamenito cifro: "299." Bitka je bila dobljena, še preden se je začela. V zakotju prvega E3ja pa je model po imenu John Wayne Bobbitt podpisoval DVDje pornografskega filma Uncut. Ironija? To je taisti tipček, ki je zaslovel, ker mu je baba med spanjem odrezala joystick, nakar so mu ga prišili nazaj tako uspešno, da je lahko kavsal na traku.

TISKOVK PRITISK

Ustrezno bizarne zgodbe letošnji E3 ni zabeležil, je pa bila štimunga taka kot vsako leto, izvzemši 2007 in 2008. Tedaj so organizatorji spektakel zauzdali, prireditev preselili v kalifornijsko zakotje in prisotnost omogočili le povabljencem, kajti 'elito' je motila prisotnost kupa blogerjev, prodajalčkov in sličnega plebsa. A zamisel se je izjalovila in smenj se je povrnil k staremu formatu, ki z manjšimi spremembami še vedno drži. Kleč je v spektaklu in odmevnosti izdajateljev in izdelkov, saj o dogajanju na E3ju poročajo tako specializirani kot splošni mediji in se o njem govori od San Diega do Moskve, od Osla do Johannesburga. Že nekaj tednov prej zabrnijo žice od bojda nehotenih razkritij, nakar se vročica le še stopnjuje.

Višek prireditve, ki je letos privlekla 50.300 obiskovalcev (malce manj kot lani), so konference, ki se odvijejo na njenem začetku ali celo pred njim. Rečejo jim 'tiskovne', kar naj bi pomenilo naravo občinstva. Vendar njihovo bistvo že davno ni več v informiranju sedme sile, ki s sedežev v avditoriju besno liveblogа, temveč v neposrednem internetnem prenosu na vse konce sveta. Ne gre za nikakršno sedenje za mizami in poslušanje kravatarjev z diapozitivi, temveč za živo predstavo na odru z orjaškimi ekrani. Tam raznorazni velmožje, nastopači in igralci obeh vrst predstavijo svoje največje adute za jesensko-zimsko obdobje ter onkraj. Nekaj časa so konference organizirali le 'veliki trije', torej Sony, Microsoft in Nintendo, nakar je slednji odnehal in se omejil na spletno oddajo in prenos igranja v živo.



Pri nekaterih založnikih lepe igrice preizkusiš enostavno tako, da prideš mimo razstavnega prostora in se moško ustopiš ob konzolo ali PC, nakar bazdljivo prdneš, zmaješ z glavo proti enemu od nedolžnih in zasedeš izpraznjeno mesto. Če je prostor zaprt (v tem primeru je pred njim običajno vrsta), je takih mest veliko.



Microsoft je bil pozornosti deležen že na 'tiskovki'. Njegovi velmožje so predstavili obetaven nabor softvera, kot je zmajščina Scalebound. Plus dvoje novih xboxov in vez konzolnega ter računalniškega sveta. Raztural je tudi razstavni prostor, kjer so imeli omejenega Lamborghinijevega centenaria LP 770-4 z nove Forzine naslovke.





V playstationovi obetavni ekskluzivi Horizon Zero se bomo kot rusolasa lovka / lokostrelka Aloy trudili preživeti v divjinskem svetu, polnem krvoločnih robotov. Napadali jih bomo tako neposredno kot tiholazno, grafično impresivni špil pa bo umeščen v odprt svet. Žal so naslov prestavili na februar.

Toda zdaj poleg Sonyja in Microsofta konferencirajo še Ubisoft, Bethesda, Electronic Arts ... Glasno in bombastično so vobča publika in 'privilegiranci', ki to že dolgo nismo več, izvedeli o novem Battlefieldu in Call of Dutyju, prenovljenem in nadgrajenem xboxu, Last Guardianu, novih Gears of War in Dishonoredu ... Takisto se je pod okriljem revije PC Gamer odvil 'PC Gaming Show', kjer namesto tradicionalne konzole prestol zasede gnada računalnik.

ROPOTAJOČI IN SOPIHAJOČI BATI

Letošnji E3 je spet pokazal, da gre pecejaški nadrasi vse bolje. Na mnogokaterem razstavnem prostoru, tudi največjih firm, je bilo namesto PS4 in XBOja videti mogočna in slastna osebna računala z ultrawide ter 4K-monitorji. Tako so se založniki in proizvajalci izprsili, igre pokazali v kar najboljši luči in (marsi)koga prepričali, da si je izpraznil bančni račun in nabavil pošten gamerski PC. Ali vsaj srednje močnega, na primer takega z novo AMDjevo kartico radeon RX 480. Ta za manj cekina omogoča zmogljivost dražjega R9 390 in predstavlja ne več tako drago vstopno točko za navidezno resničnost. Niso pa imeli ostalih modelov, niti ni novosti predstavila Nvidia
A bolj kot tisto, kar je bilo, na primer v trikotno šatuljo vdelana naveza treh geforcev 1080 – ker pač lahko! –, je v oči bodla odsotnost. In sicer donedavna razvpitih 'steam machines', vnaprej izdelanih gamerskih računalnikov za v dnevno sobo, ki obratujejo na Valvovem operacijskem sistemu SteamOS. Kakšen trušč so še lani delali okrog njih, edinstvenega kontrolnika steam controller (Joker 270) in vmesnika, ki ne zahteva miške ... Nakar je bila na tokratnem E3ju komaj kakšna parna mašinca. Vendar to ni čudno, če vemo, da so na dan prišle številke o največ kakih petsto tisoč prodanih kosih. Windows pač v igričarstvu povsem šiša Linux, na katerem temelji SteamOS, in slednji se Oknom kljub razširjenosti Valvove spletne trgovine ne more upirati. Še teže se jim bo odslej, ko je Microsoft PC-igranje končno vzel nekoliko resneje.



Lepo presenečenje je bila najava novega Preyja, ki je vstal iz trupla ukinjene dvojke. Dražilnik je pokazal drugačno zasnovo, saj se bomo zbudili na vesoljski ladji Talos 1, ki jo napadejo nezemljani. Z domišljeno rabo veščin in okolice bo šla igra v smer Dishonoreda, namečkoma pa obljubljajo fajn psihološki triler!



Rock Band kljub slabi prodaji tako igre kot plastičnih inštrumentov zanj še kar vztraja. Za špil so imeli urejen konkreten oder, na katerem so fani čupali in slemali, oblečeni v dinozavre. Ne, res. Pokazali so tudi novo brezžično kitaro fender jaguar izdelovalca PDP, ki bo nasledil MadCatz – ta je z Rock Bandom utrpel veliko izgubo.



Doba maskot, kot je Sonic, je minila, kajti le malo izdajateljev odjemalci še povezujejo s tem ali onim likom iz iger. Temu navzlic je Sony napovedal HD-predelave prvih treh špilov s playstationa 1 z razborito rovko v glavni vlogi. Samo za PS4, ker PS3 in vita za to prelest ne bosta zadosti močna! Pa še v Skylanderje se bo Crash zaredil.



Trinajsti oktober je torej dan V(R) za playstationova očala. Oglaševana postavka, v Evropi 400 evrov, zajema le čelado. Komplet s kontrolniki in kamero bo namreč 500. A še vedno ima zaradi nizke cene celotnega sistema največ možnosti, da tovrstno igranje razširi po dnevnih sobah. Le nabor softvera ni bil prepričljiv. Spodaj pa podoba iz vmesnega dela Sonyjeve konference, ko je filharmonični orkester godel ganljive melodije iz iger. Izkustvo v živo je neponovljivo.





V prejšnjemesečnem privjuju smo sporočili, da bo nadaljevanje prvoosebne akcijske šunjačine Dishonored vsebovalo novo, sončno prizorišče, dvoje protagonistov in hude veščine. Na E3ju so pokazali prve igralne prizore, ki so na Bethesdini konferenci prisotne spravili v delirij. Nas je navdušil dizajn okoliša.



Kot lani smo bili zopet deležni le drobtinic o naslednjem Mass Effectu, Andromedi. V dotični galaksiji bo nova druščina z junakom Ryderjem iskala naseljive planete, štorija prvih treh delov pa na to ne bo vplivala. Furali bomo novo ladjo Tempest in avtek Mako, podražili pa so s šik zaobljenim bojnim skafandrom.



Tradicionalno vsakoletni in vsled Livove bednosti brezkonkurenčni NBA 2K bo imel v inačici 17 na naslovki regularne izdaje Paula Georga iz Pacerjev, legendarno pa bo oglaševal Kobe Bryant. Hecni izbiri, saj so Pacerji ostali daleč od naslova, dočim v igri ne bomo deležni 'Kobrinega' zgodbenega modusa. Škoda.

PC-RENESANSA

Tosmerne obljube sicer poslušamo vsako leto, a kot kaže, se je velekorporacijski tanker končno obrnil v pravo smer. Ne, ne bo prišel nov Games for Windows Live, niti sveže poneumljeni free-to-play Age of Empires. Na odmevni konferenci je redmondsko podjetje odločno zbližalo svoja igralska ekosistema, okenskega in xboxovega. Korake v to smer smo že videli v obliki izida nekaj velikih iger za xbox one na Windows 10 – Killer Instinct, Forza 6 Apex, Quantum Break, Gears of War Ultimate. Toda v prihodnje bo povezava še močnejša, kajti Microsofove lastne in založene igre bodo istočasno izhajale za obe platformi. In to ne kakršnekoli, temveč velikokaliberne, kot so Gears of War 4, Forza Horizon 3, Halo Wars 2, Dead Rising 4, Scalebound, ReCore, Sea of Thieves in menda celo Halo 6. Čas bi že bil.

Ob tem bodo številne del programa Xbox Anywhere, kar pomeni odklep obeh inačic, tako xboxove kot računalniške, z enim nakupom, in deljene položaje ter dosežke. Igraš na xboxu, nakar brezšivno nadaljuješ na računalniku. Marsikdaj bo deljeno tudi večigralstvo, čeprav ni nujno. Vsekakor odmevne in dobrodošle novice, ob katerih so se vodje posuli s pepelom glede kilave splovitve pecejevega Quantum Breaka in obljubili, da se blamaža ne bo ponovila. Še več, priznali so bednost okenske štacune, najavili spremembe v tej smeri in omenili začetek prodaje Microsoftovih iger na Steamu. Modrijansko so zamolčali skorajda zamrlo okolje Windows Phone in pozornost usmerili v bogate načrte glede sobnega igranja, ki zajema predvsem dobro staro televizorsko zabavo v prenovljeni in močnejši obliki. Lekcija s kinectom je očitno zadostovala.



Zadnje čase na vsak E3 privlečejo bolj ali manj slavne ljudi iz šovbiznisa. V preteklosti je bil to Steven Spielberg, dočim je letos EA dal cekin, da so v omreženem Battlefieldu 1 sodelovali škisi, kot sta mišičnjak Terry Crews in rasta Snoop (na slikah), šopek raperjev in naključna manekenka. Nihče ni imel kaj dosti pojma, zato so znanje na bojnem polju nadomeščali s tistim, kar znajo – guncanjem afen.



XB-BAROK

Ker xbox one v konzolni dirki z dobrimi dvajsetimi milijoni prodanih kosov že orenk zaostaja za PS4, ki je pri štiridesetih, je moral izdelovalec posredovati. To je storil z napovedma, ki sta na vsem E3ju poželi največ splošne pozornosti. Prva je obelodanjenje prenovljenega modela S z naslednjimi ključnostmi: štirideset odstotkov manjša škatla bele barve, vdelan napajalnik, HDMI 2.0, predvajanje 4K-filmov z ultra blu-rayev in streamersko z interneta, upscaling iger v 4K, podpora barvnemu razponu HDR. Spremljal ga bo bel joypad z boljšim oprijemom po zgledu modela elite in dodano povezljivostjo po bluetoothu. To med drugim pomeni daljinsko povezavo s pecejem brez dragega vmesnika. Kupec si bo lahko celo naročil pad z lastnimi barvnimi kombinacijami in napisi, kar je Američanom že na razpolago, dočim Evropa pride na vrsto naslednje leto. Obstoječi črni XBO je zaradi skorajšnjega belčkovega prihoda marsikje naprodaj po znižani ceni. Sicer strojček zaradi manka hotnih ekskluziv in manjše moči ni tako zaželen kot PS4, toda cifre se gibljejo okrog 200 evrov.

Med naštetimi pojmi v povezavi z modelom S je bržda najmanj znan HDR. Kratica pomeni 'High Dynamic Range' in označuje večji nabor barv. Aktualnega HDRja ne gre zamenjati s starim, ki ga PC pozna že lep čas (z njim je davno tega navduševal že Half-Life 2: Lost Coast), saj deluje na ravni strojne opreme in ne programov. Za bolj žarko in barvito izkušnjo potrebuješ zaslon, ki HDR podpira, in pripravljeno vsebino, naj gre za film ali igro. Obojega je zazdaj malo, vendar v to smer dosti obljubljajo tako filmarji kot pretočniki (Netflix in Amazon Video imata orjaški seznam), igralkarji in proizvajalci televizorjev. Kar se špilov tiče, bosta bolj farbovita Gears of War 4 in Forza Horizon 3, prodaja HDR-ekranov pa naj bi do konca leta 2019 dosegla 32 milijonov kosov.



Najava Quake Champions je dvignila na noge veteranske streljače – in jih nato kanec ohladila, kajti špil razvijajo v smer herojske večigralske streljanke, kot je Overwatch. Liki bodo sicer vihteli railgune, bazuke in ostale Potresne krepalice, gibanje pa bo z verno fiziko zelo spretnostno naravnano. Toda sleherni junak bo imel lastno veščino, kot je teleportiranje. Igranja še nismo uzrli, le dražilnik.

BODLJAJ PRIHODNOSTI

Toda v zvezi z xboxom prihaja še en S, ki ne pomeni slim oziroma small, temveč scorpio. To je delovno ime pošteno nadgrajenega XBOja, ki pride na jesen prihodnje leto. Microsoft pravi, da bo to 'najmočnejša konzola vseh časov', kar je precej samoumevno. Vemo, da bo škorpijon vseboval osemjedrni procesor, šest teraflopov grafične moči (to je toliko kot geforce 980 ti – model 1080 jih recimo zmore devet) in pomnilnik s hitrostjo 320 gigabajtov na sekundo. S tem naj bi glede grafike presegel nadgrajeni playstation 4 in dosegel cilj – nativno 4K-igranje s 60 sličicami na sekundo. Toda podatki so ohlapni in zdi se, da še Microsoft sam ne ve natanko, kaj scorpio bo. Najprej so zatrdili, da bodo igre za xbox one na njem enake in da ne bodo "nikogar pustili zadaj," nakar je bilo v intervjujih slišati, da bodo špili na škorpijonu pa mogoče vseeno boljši in lepši. Roko na srce, čudno bi bilo, če bi bilo drugače; navsezadnje bo že XBO S prispeval upscaling in HDR. Prav tako omenjajo pripravljenost na navidezno resničnost, kar daje misliti priklop rifta, saj se imata Oculus in Microsoft rada. Ampak VR na xboxu je še pošteno oddaljen. Na konferenci ga sploh omenili niso; odsoten je bil celo v preteklosti omenjani Microsoftov hololens, ki okolico dopolnjuje z umetno vsebino. Nasploh je bila virtualna realnost na E3ju medla. Poleg rifta in viva je Razer pokazal naslednjo inačico svojega vizirja OSVR, a pretresljivost to ni bila in VR so na konferencah bolj omenjali kot postavljali v ospredje. Še največ pozornosti je bil deležen pri Sonyju, kjer dosti stavijo naplaystationov šlem. Tega so dopolnili s kontrolnikom aim, ki je, kot si lahko misliš, plastično držalo, v katerega vtakneš liziko move in se pretvarjaš, da si rešetač teroristov, alienov in zagovornikov brexita. Natanko tako reč za PS3 imam še vedno nekje v predalu in ne bi bil presenečen, če bi šel aim prah nabirat enako hitro. Zasilna in delna VR-podpora nekaj velikim špilom, kakršna



Orenk gorskih iger že nekaj časa nismo ugledali in to kani popraviti Ubijev Steep. V realističnem, odprtem svetu švicarskih Alp in aljaških vršacev se bomo srečevali z drugimi igralci in se s smučkami, boardi ali krilci družno podili raz pobočja. Nato bomo vratolomne podvige delili s skupnostjo.



Če slučajno pozabiš, da je E3 ameriška predstava, te na to spomnijo megablastične predstavitve iger, kot je simulacija tamkajšnjega fuzbala Madden. V inačici 16 so priredili tekmovanje in zmagovalcu nadeli orjaški zlat pas, kakršnega nimajo niti v UFCju. Seveda so napovedali tudi sedemnajstico, ki bo udarna in neponovljiva.



E3 nikakor ni meka za domače cosplayerje, saj generalna publika nima vstopa. Postavajo pa naokoli profesionalneži in uradneži, ki jih najamejo firme, kot je tale nadvse prepričljivi Geralt iz Rivie z babama. Tovrstne šeme hitro najdejo pot v medije in za promocijo naredijo več kot sto izpod stropa visečih bander.



Po silnem trušču okrog VR-vizirjev na lanskem sejmu je letos marsikdo razočaran opazil, da založniki za rift in vive niso napovedali titul velikega kalibra. Orenk špil bi lahko denimo bil Epicov Bullet Train (zgoraj), kjer junak na železniški postaji obračuna s kontingentom soldatov. A firma je hitro pristavila, da je to samo tehnološki demo za razkrivanje potenciala navidezne resničnosti. Spodaj je za 2017 napovedana črnobela srhljiva drama Wilson's Heart, ki bo kanalizirala Hitchcocka.





24. januarja izide novo Prikrito zlo, ki se bo vrnilo h koreninam preživetvenega hororja. Opustilo bo zaljubljenost v streljanje ter QTEje in izkušnja bo bistveno ožja, saj divjina ameriške države Lousiane ne bo prostrana. Za PS4 so izdali prvoosebni demo, ki pa ne predstavlja končnega izdelka, le njegovo P.T.jevsko štimungo.



Razerjev odprtokodni VR-vizir se kliče OSVR in zanj lahko podjetja svobodno ustvarjajo dodatke in softver. Skupna ločljivost zaslončkov je 2160 x 1200, naprava pa omogoča ostro sliko brez očal ljudem z dioptrijo od +4,5 do -2. Cena bo menda okoli 400 dolarjev, a najbrž brez leap motiona, dodatka, ki zaznava premikanje rok.



Nintendo je imel bržda najbolj impresiven prostor na sejmišču. Urejen je bil kot Zeldin tematski park, kot pravljična dežela Hyrule, kjer se je bilo moč slikati pred Linkovim kipom, tacati po pravi travi, se bati goblinov kakor Shigeru Miyamoto (zgoraj desno) ter obiskati legendarni Tempelj časa. Ostale igre, na primer Tokyo Mirage Sessions #FE za wii U (spodaj), je Breath of the Wild potisnil v ozadje.





Gran Turismo Sport za PS4 naj bi z osredotočanjem na e-športno udejstovanje pomenil novo prelomnico v tej vozniški franšizi; tudi to je razlog, da ne nosi zaporedne številke 7. Novi demo, ki so ga pokazali, je bil bistveno lepši od obelodanitvenega izpred nekaj tednov. Grafika na nivoju PS3 je končno preteklost, podpora VR-vizirju igralne postaje pa samoumevna.

sta Final Fantasy XV ter Resident Evil 7, se je izjalovila, in na spregled ni bilo nobenega udarnega, težkokategornega naslova za navi-resničnost. Namesto tega se nadaljuje trend enostavnejših zadevic, ki sicer niso miniigre, vendar tudi ne kompleksne in take, da bi zaradi njih koj zdirjal po svojo kacigo. Naj gre za Batman VR, Star Trek: Bridge Commander, Serious Sam VR, Battlefront: X-Wing VR Mission ali Minecraft VR, naj je ob njem še tako svetil Carmack. A tak razvoj dogodkov je smiseln: smo v prvi generaciji, ki je draga in nepopolna, potrebuješ krepak računalnik, cenejšega playstation VRa pa še ni. V Evropi ga bodo lansirali 13. oktobra za 400 evrov brez kamerice in kontrolnikov move.

ŠE NA MNOGA ČUDAŠKA LETA

Kot igralca, ki ne mara za marketinške trike in ga zanima neplitka, globlja vsebina, me je na letošnjem E3ju navdušila predvsem Sonyjeva konferenca. Tam so praktično zavrgli govorance in postregli le z dolgo vrsto igralnih ter filmčkastih predstavitev naslovov za PS4 in PS VR (vita ne uživa več zaupanja matične tvrdke). Microsoft je bil sicer deležen največ pozornosti zaradi xboxov in Oken, toda kar se iger tiče, je krono odnesel azijski Sony z nekoliko drugačno estetiko od direktno bombastične zahodnosti. Zdi se mi, da so dosegli dober kompromis med spektaklom in zanimivim, globokim igranjem. Ter z naslovi, kot so Horizon Zero Dawn, Last Guardian, Detroit in Days Gone, postavili alternativo ropotu na prvo žogo, ki ga simbolizirajo Battlefield One, Call of Duty: Infinite Warfare in FIFA 17. Pri tem jim je štango držal Nintendo, ki pa razen poetično svobodnjaške Zelde letos ni pokazal dosti. Vseeno wii U kljub napovedim ni mrtev – ima Tokyo Sessions, Mighty No. 9 in novi Lego Star Wars, nanj pa še letos prihajajo Severed, Just Dance, Paper Mario: Color Splash, Dragon Quest X, Skylanders Imaginators ...



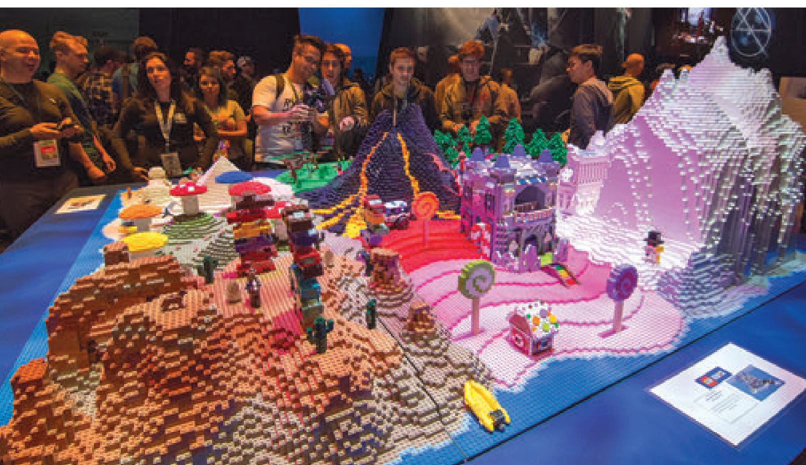
Takole bela in pokonci postavljiva bo nova inačica xboxa one, imenovana S. Za skoraj polovico manjša škatla bo vsebovala napajalnik, kar pa napoveduje večjo hrupnost od aktualnega, prostornejšega modela. XBOS pride v štacune avgusta in bo stal 300 evrov s 500 giga diska oziroma 350 s terabajtnim.



Ghost Recon: Wildlands je dobil obilico pozornosti, a povedano poznamo že od lani. Špancīranje četverice Duhcev po Boliviji v primežu mamilarskih kartelov bo odprto, kar serijo pelje v smer Far Cryja. Pri soočanju z izzivi bo dosti svobode in z zvitim odbiranjem tarč bo moč potetovirane nevarne može celo spreti, da se bodo potolkli med seboj. Špil je z Božiča žal padel na marec 2017.

In prav pri odsotnosti bajeslovnega NXa, njihove naslednje sobne konzole, se s pročelja aktualnega E3ja začnejo luščiti bleščice. Pričakovali smo, da bo NX na E3ju – ni ga bilo. Pričakovali smo, da bodo pokazali okrepljeni playstation 4 'neo' – niso ga. Pričakovali smo tradicionalno udeležbo največjih izdajateljev – vendar svojih prostorov na *showflooru* niso uredili Activision Blizzard, EA, Disney, beloruski gigant Wargaming, indie silnež Devolver Digital. Nekateri so lastne dogodke postavili drugod, drugi so izostali ali se šlepali na konference. Delni razlog za to je cena, ki za najmanjši štant v izmeri 18 kvadratnih metrov znaša okrog deset tisoč dolarjev + cena robe, ki jo vanj prineseš, + stroški za elektriko in ostalo. Lanski razstavni prostor Electronic Arts je meril 400 kvadratnih metrov, zdaj pa računaj. Delno pa je razlog spremenjena narava posla, kjer se ogromno stika s strankami opravi brez posrednikov, od družbenih medijev do YouTuba. Na ta rovaš imajo tuji specializirani igričarski tiskani mediji tako malo oglasov iz branže, da je prav groteskno – ni samo Joker v liliputanski Sloveniji tisti, ki so spopada s tovrstno erozijo. Prav tako E3 ni edini tovrstni šov in založniki proračune dodobra tehtajo. Tako je nemški Gamescom, odprt splošni publiki, lani utrpel odsotnost Sonyja, ki je dal priložnost ne tako uveljavljenemu Paris Game Weeku. Ziher so dobili skonto.

Če se bo trend uhajanja največjih imen nadaljeval, je težko reči. A kakor mi je E3 z rigidno strukturo in prodajnimi puhlicami že malo zoprn (se zgodi po dvajsetih letih!), bi ga zaradi širših koristi ipak pogrešal. Ja, je zlagano bleščav, predvidljiv, hecen s slečenimi hostesami in sredi sejmišča parkiranimi tanki ter trapast s poudarjanjem zvezdnikov, ki nimajo pojma, kaj špili sploh so. Gledati Jamieja Foxxa, Zaca Efrona in Snoop Dogga, ki so prišli strelske igrice reklamirat zadeti kot mambe (osnovni vic je v tem, da likom posojajo glasove), je bilo zame dosti bolj boleče kot zabavno. A industrija potrebuje osrednji vsakoletni dogodek take baže in takega dometa. Iz ponosa in nuje.



Peskovniška sestavljanka Lego Worlds je v early accessu dobro leto. Čeprav jo stalno redijo, nove funkcije prihajajo počasi. Šele v času sejma so dodali večigralstvo za dva, kjer lahko vstopiš v prijateljev svet, skupinskih strežnikov pa še ni. Tole je otipljiva maketa, ne kak projekt za hololens. Prisežemo.



Ta desna sta Matt in Trey, avtorja South Parka, ki sta predstavila smešno dogodivščino Fractured but Whole. Po njunih besedah je tako hotel Marvel oklicati svoj zadnji film, a so bili oni prvi. Ni pa hec, da se bo špil najbolj delal norca prav iz Civil Wara in služenja novcev z licencami. In iz gejev. V špilu bo gay fish, ki ljubi fish sticks.



Za uživalce interaktivnih pripovedi je Detroit: Become Human na vrhu spiska pričakovanih titul. Žal o novem projektu Quantic Dreams, dušnem nasledniku Heavy Raina in Beyonda, ni veliko znanega. V glavnih vlogah futuristične štorije bosta dva androida, možnosti, vplivov in vejitev bo nemalo, način igranja pa nepoznan, a lahkoten.



Hideo Kojima je zvezdniku TV-serije Walking Dead Normanu Reedusu (oba vidiš na slikah) namenil glavno vlogo v dražilniku za novi špil Death Stranding. Ta ni ničesar povedal naravnost, a je pokal po šivih od simbolike in skritih sporočilc, nakar so se oboževalci trudili izluščiti pomen. Kakšna je vloga dojenčka in sumljivih brazgotin na trebuhu junaka? Bo tematika okoljevarstvena? Verska? Nedvomno bo temačna in japonskemu avtorju primerno čudaška.






ZELDA: BREATH OF THE WILD

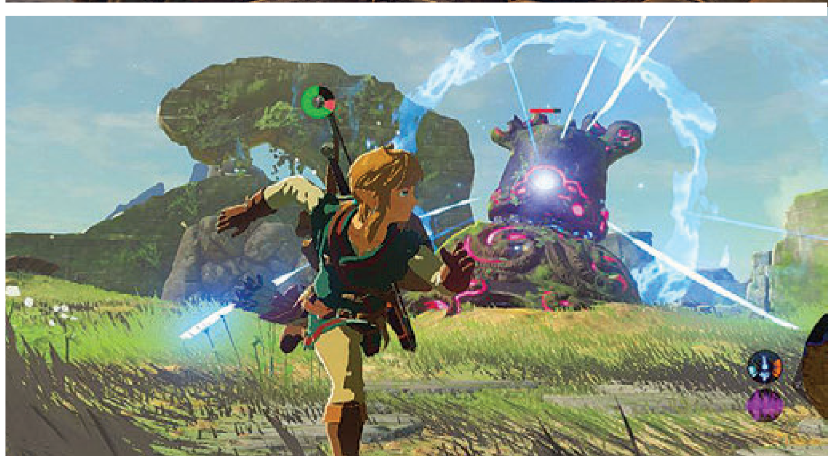
Ker Nintendo na E3 ni pripeljal svoje nove konzole 'NX' ali svežega Maria, je bila zvezda njihovega domišljijskega štanta naslednja Zelda. In to ne v obliki kakšnega filmčka ali ozko odsekanega izrezka, temveč je bilo moč po demu postopati dobesedno več ur in nenehno uzreti kaj novega. Namreč zato, ker bo Breath of the Wild naposled spet Zelda, umeščena v docela odprt svet, tako kot proslavljena in prelomna enica za NES. Od nje mineva natanko trideset let, zato je neoviranost, po kateri se je izvirnik med drugim proslavil, tolikanj bolj primerna in pričakovana.

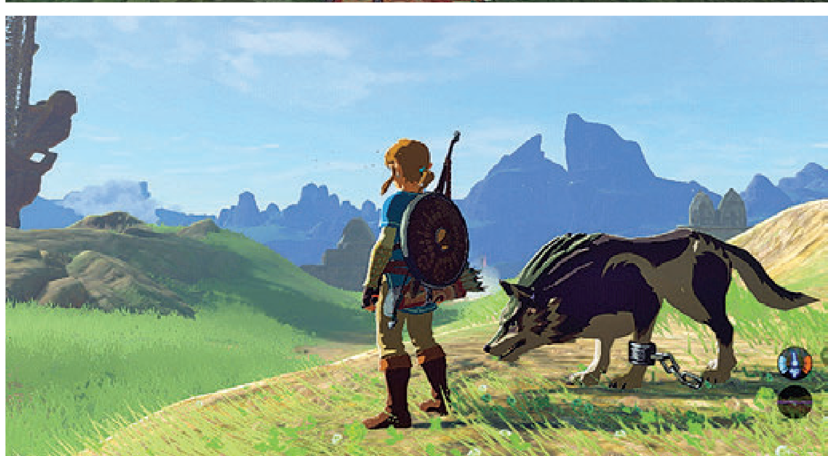
Divjina, po kateri bo postopal tradicionalni vilinček Link (nekaj časa so razmišljali, da bi v vlogo osrednjega lika postavili kraljično Zeldo, a iz te moke ni bilo lembasa), je tako ključen gradnik, da se je zapisala kar v naslov. Ti so pri Zeldah običajno rezervirani za bistvene predmete, objekte ali osebe – Ocarina of Time, Spirit Tracks, Skyward Sword, Adventure of Link –, tokrat pa bo v ospredju dežela. Kakopak se bomo vnovič znašli v pravljični dimenziji Hyrule, ki pa se bo raztezala, do koder bo neslo oko, in še čez. Bila naj bi vsaj dvanajstkrat večja kot planjava v Twilight Princess, pri čemer bo neprimerno bolj naphana z votlinami, skrivnostmi in večjimi ter manjšimi ječami. Templjev naj bi bilo naokoli raztresenih več kot sto, in to ne praznih in bojevniških, marveč ugankarsko naravnanih. Kamorkoli bomo stopili, bo brusil sekiro kak znan ali neznan sovrag in se bo nekaj lesketalo. Med drugim številna oblačila, saj zelena tunika ne bo več edina noša in se bo treba za hladni sever toplo odeti. Nasploh bo treba k igranju pristopiti nekoliko drugače, kot smo vajeni, saj ne bomo mogli več žeti trave za denarne kristale in pobirati srčkov za obnavljanje energije. Le-to si bomo povrnili s peko mesa v divjini, poleg njega pa bomo nabirali gobe, zelišča in žuželke ter iz njih cimprali eliksirje. Se vidi vpliv Monster Hunterja in serije Xenoblade – ne zastonj, kajti pri izdelavi pomagajo avtorji slednjega, Monolith Soft.

Dobivali bomo klasične naloge oziroma kveste, h katerim bo moč pristopati na številne načine. To pa zato, ker bomo imeli enako številne sposobnosti. Plezalno se bo moč povzpeti po skalah in osvojiti vršace, katedrale in celo nekatere orjaške sovražnike, se spustiti globoko v magmatsko notranjost, drseti po zraku, plavati in se potapljati ter naposled skakati. Orožja se bodo kvarila, a stalno bomo pridobivali nova, dočim bodo posebne sposobnosti, ki so jih poprej darovali ločeni predmeti (kavelj, kompas ...), združene v magični tablici 'sheikah stone'. Več igre kot bomo videli, več veščin bo zajemala, od magneta za pritegovanje oddaljenih objektov prek bomb do zamrzovanja okolice. Celo v take podrobnosti bo zašel špil, da se bodo sovražniki ob različnih urah dneva obnašali samosvoje – nekatere bo bolje napasti ponoči, ko bodo spali, toda drugi bodo ravno takrat postali močnejši in bo potrebnega dosti deodoranta, da izpred zaslona ne bomo odšli docela prešvicani. Kajti čeravno realnočasovno akcijsko bojevanje ne bo izredno globoko, bo vseeno terjalo izmikanje, blokiranje in sekanje ob pravem času. Kanaljam bo moč odvračati ščite, z magnetom vanje metati ustrezne predmete iz okolice in uporabljati mahedranje v upočasnjenem času, ko bo merilnik moči poln. Nedvomno bomo deležni težjega načina, kjer bodo capini odpornejši in bodo naši srčki brzinsko pojemali – tak modus je recimo Wind Wakerja spremenil iz lahkotne v precej zahojeno igro.

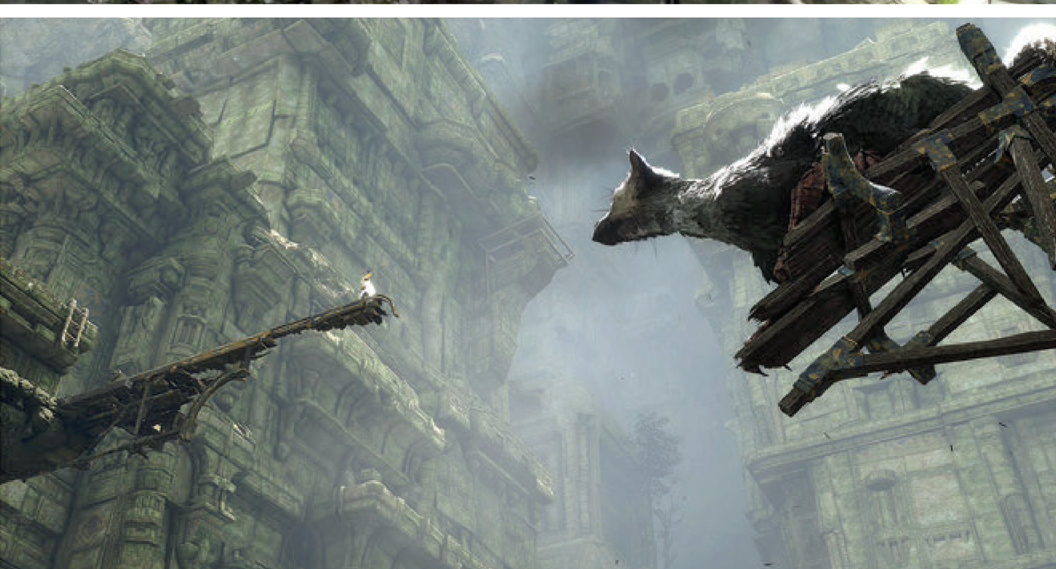
Zelda torej z Wildom prehaja v novo generacijo, pri čemer dosti vprašanj ostaja neodgovorjenih. Med drugim ta, kako zapletene bodo po novem temnice – vemo sicer, da bo pri reševanju miselnih orehov več poudarka na dinamični fiziki in da naj bi bilo zaradi tega rešitev danih problemov več. Ničesar pa noče Nintendo povedati o dejanskem obsegu teh ključnih zeldaških lokacij. Ne ve se niti, kdo bo Linku pomagal, če sploh kdo. Se bo vrnila Navi, če se že k nam noče? Ali pa bo edini spremljevalec volkec, ki naj bi ga sprožil ustrezni amiibo, nakar bo taval z nami, napadal sovražnike in nam renčal na uho? Odkrivanje odgovorov bo slastno, še bolj pa, ko bomo Breath of the Wild naposled zaigrali na wiiju U in na 'NXu', kjer naj bi bil vsebinsko enak. (sn)

Nintendo za wii U in 'NX', začetkom 2017











THE LAST GUARDIAN

Ico in Shadow of the Colossus sodita med najbolj kritiško cenjene igre iz generacije PS2. Toda ko ju je nenavadni in odmaknjeni avtor Fumito Ueda dokončal, se je do nadaljnjega umaknil izpod žarometov. In ta 'do nadaljnjega' traja že več kot deset let. A čudeži se dogajajo in njegov tretji špil za Sony, Last Guardian, očitno le ni izmišljotina, niti se ni osemletni razvoj za vedno ustavil pri preskoku s playstationa tri na štiri, kot se je marsikdo bal. Poslednji varuh bo jeseni namreč meso postal. Življenjsko, živo in živalsko meso.

Na površju je tretjeosebna mešanica skakanja, raziskovanja in reševanja ugank videti dokaj samoumevna. V vlogi dečka bomo skušali zbežati iz turobne utrdbe, ki je v svoji samotnosti, pastelnosti in razdrapanosti taka, kakor bi jo vzeli naravnost iz Colossusa in Ica. Na poti bomo srečali veliko skrivnostno bitje, pol mačka pol ptiča z imenom Trico. Naziv ima več plasti, od 'toriko', kar v japonščini pomeni zapornika, do združka besed tori (ptič) in neko (maček). Pobič bo pomagal zbežati prav tako ujeti spaki, s katero lastniki niso ravnali prav lepo, nakar se bo hecni duet podal na dolgo pot iz tajinstvenega gradu. Rajža bo nenavadna predvsem zato, ker Trico ne bo ne posebej prijazno, ne izdatno poslušno bitje. Fumito Ueda pravi, da hoče ustvariti izkušnjo, kakršne še nismo igrali – s kreaturo, ki ne bo nujno naš pomočnik, ki nam ne bo vedno pripravljena pomagati in ki jo bo treba včasih dobesedno prositi, naj kaj stori. Nakar naš bo čisto po mačje zignorirala. Ima kdo sveže ledvičke?

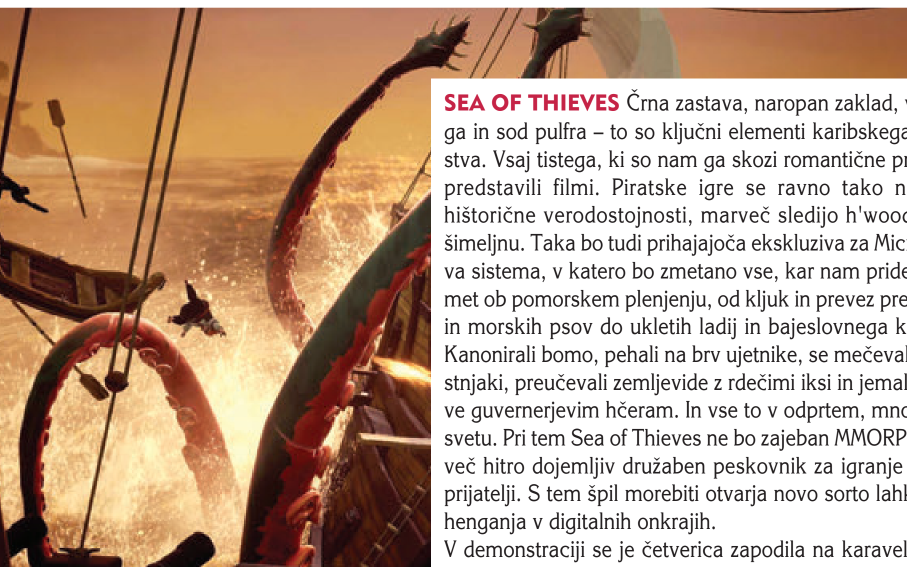
Del igranja bo tvorilo tiho izogibanje stražarjem, ki bodo fantiča občasno dohiteli. Če ga bodo ujeli, se jim bo treba pravočasno iztrgati. Toda dosti bolje bo že prej spretno tiholaziti, se huliti po temnih kotih in ne vzbujati pozornosti z ropotom. Orožij, ki bi jih vihteli, predvidoma sploh ne bo, toda določeno moč bo odraščajoči posedoval: zrcalni ščit, s katerim bo lahko v neko točko odbil svetlobni curek iz Tricovega repa. S tem bo lahko podrl načet zid, sežgal leseno steno, rešil uganko, koga pokončal in podobno. A poba bo pri želji, da bi Trica uporabil kot orodje ali orožje, naletel na njegovo spremenljivo in svojstveno čud, ki bo prepreka sama po sebi. Kako ga pripraviti, da bo nekam stopil? Mogoče z lučanjem sodov, ki bodo pritegnili njegovo pozornost? Ali pač ne? Kako ga zajezditi, ne da bi se nas takoj otresel? Morda s preverjanjem njegovega razpoloženja, ki ga bo sporočala barva oči – vijolična za razpištoljenost, rumena za previdnost? Z dobrikanjem? Hrano? Ali kako drugače? Umetna inteligenca naj bi bila tako kompleksna, da naj bi imel vsak igralec s Tricom lastno izkušnjo, in prav vanjo je romal levji delež dolgoletnega truda pri razvoju. Toda nič bati, sčasoma se bo med malim in velikim spletla prijateljska vez in beštija se bo bolj pokoravala našim ukazom. Dasi nikdar ne povsem zanesljivo in čisto tako, kot smo si zamislili. Mačja svojeglavost, pač.

Last Guardian bo bržda preveč pesniški, umetniški in nenavaden, da bi postal izredna prodajna uspešnica. Čeprav sta Colossus in Ico privlekla nedeljeno pozornost kritikov, pri blagajni nista razturila. Za kaj takega sta bila vse pretirano samosvoja in pustega videza. Toda sladokusneži bodo v njem našli svojstveno lepoto – če v drugem ne, v izredni animaciji likov, po zaslugi katere nenavadni mačkotič s svojimi drobnimi premiki in nagibi glave, elegantnim gibanjem telesa in mršenjem dlakoperja deluje resničen. Kakor predhodnika zna ta naslov pomagati pri prestavljanju meja svojega žanra ter videoiger na splošno. (sn) **Sony za PS4, 25. oktobra**



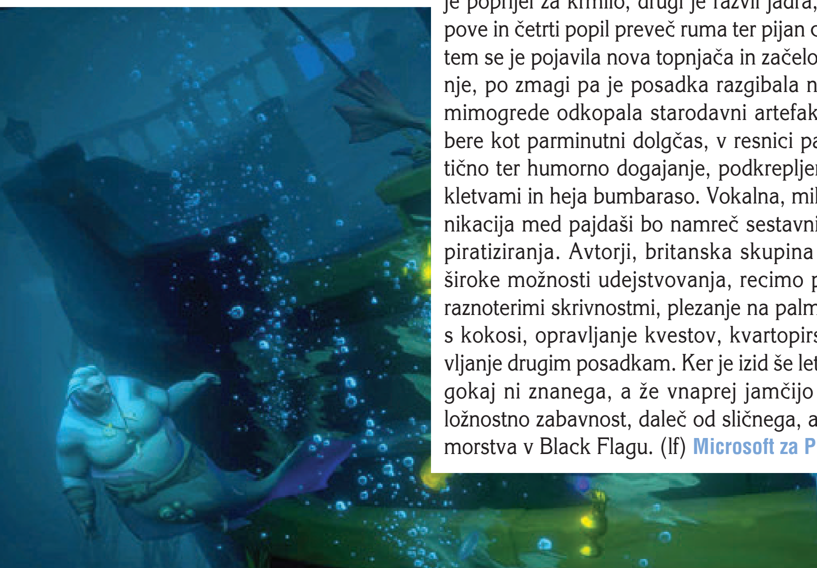
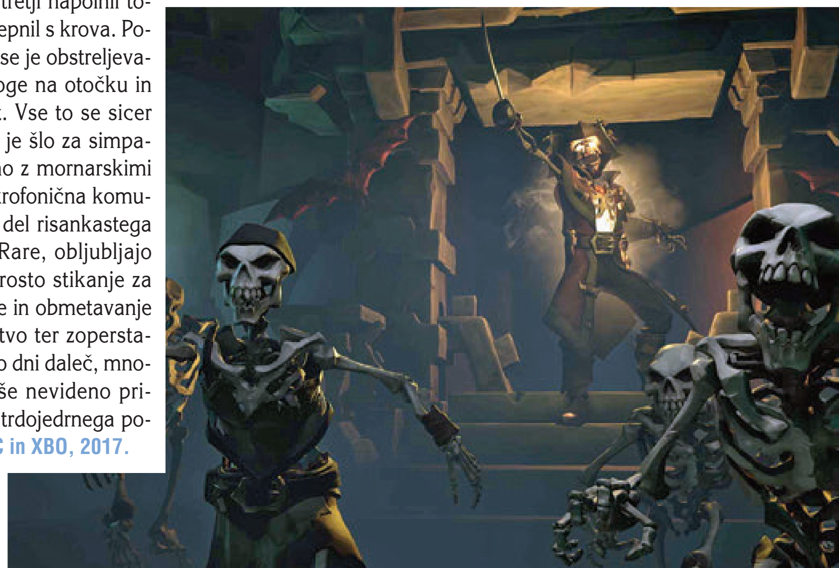

GEARS OF WAR 4 Četrt stoletja po trojki, v kateri smo uničili tako zverinske Locuste kot mutantske Lambente, se ljudem na planetu Sera še vedno ne piše dobro. Ozračje je podivjalo, prebivalci obzidanih mest in divjine so skregani, tehnologija je bistveno bolj omejena kot prej in pojavili so se novi sovražniki, znani kot Roj, The Swarm. Kot ponavadi bodo ti imeli več oblik, od hitrih neoboroženih do počasnejših, obešenih s krepelci. In kakor običajno bo tudi Gears 4 tretjeosebna streljanka s tičanjem v zaklonu ter rezanjem sovragov na polovičke z motorko. Le da bomo tokrat to počeli kot sin Marcusa Fenixa, JD Fenix, ki se s prijateljema znajde na odprtem in mora preživeti. Novi avtorji, kadanski The Coalition, ki so poskrbeli za HD-inačico prvenca, trdijo, da se hočejo glede vzdušja in tempa vrniti k slednjemu. To pomeni manj poudarka na bombastičnem spektaklu in več na temačnosti, preživetveni grozi, gotskem okolju in razsvetljevanju črnih kotičkov z baterijsko svetilko. Predvidena sta širok tekmovalni in sodelovalni multiplayer, igra pa bo cross buy in cross play – z enim nakupom bomo dobili tako verzijo za xbox one in Windows 10 ter se med njima križem večigralsko udejstvovali. Grafika naj bi bila na xboxu one S malce boljša (4K upscale, HDR). **Microsoft za PC in XBO(S), 11. oktobra**






SEA OF THIEVES Črna zastava, naropan zaklad, vrč groga in sod pulfra – to so ključni elementi karibskega gusarstva. Vsaj tistega, ki so nam ga skozi romantične pripovedi predstavili filmi. Piratske igre se ravno tako ne grejo hištorične verodostojnosti, marveč sledijo h'woodskemu šimeljnu. Taka bo tudi prihajajoča ekskluziva za Microsoftova sistema, v katero bo zmetano vse, kar nam pride na pamet ob pomorskem plenjenju, od kljuk in prevez prek papig in morskih psov do ukletih ladij in bajeslovnega krakena. Kanonirali bomo, pehali na brv ujetnike, se mečevali z okostnjaki, preučevali zemljevide z rdečimi iksi in jemali cvetove guvernerjevim hčeram. In vse to v odprtem, množičnem svetu. Pri tem Sea of Thieves ne bo zajeban MMORPG, marveč hitro dojemljiv družaben peskovnik za igranje z nekaj prijatelji. S tem špil morebiti otvarja novo sorto lahkotnega henganja v digitalnih onkrajih.

V demonstraciji se je četverica zapodila na karavelo, eden je poprijel za krmilo, drugi je razvil jadra, tretji napolnil topove in četrti popil preveč ruma ter pijan cepnil s krova. Potem se je pojavila nova topnjača in začelo se je obstreljevanje, po zmagi pa je posadka razgibala noge na otočku in mimogrede odkopala starodavni artefakt. Vse to se sicer bere kot parminutni dolgčas, v resnici pa je šlo za simpatično ter humorno dogajanje, podkrepljeno z mornarskimi kletvami in heja bumbaraso. Vokalna, mikrofonična komunikacija med pajdaši bo namreč sestavni del risankastega piratiziranja. Avtorji, britanska skupina Rare, obljubljajo široke možnosti udejstvovanja, recimo prosto stikanje za raznoterimi skrivnostmi, plezanje na palme in obmetavanje s kokosi, opravljanje kvestov, kvartopirstvo ter zoperstavljanje drugim posadkam. Ker je izid še leto dni daleč, mnogokaj ni znanega, a že vnaprej jamčijo še nevideno priložnostno zabavnost, daleč od sličnega, a trdojedrnega pomorstva v Black Flagu. (lf) **Microsoft za PC in XBO, 2017.**





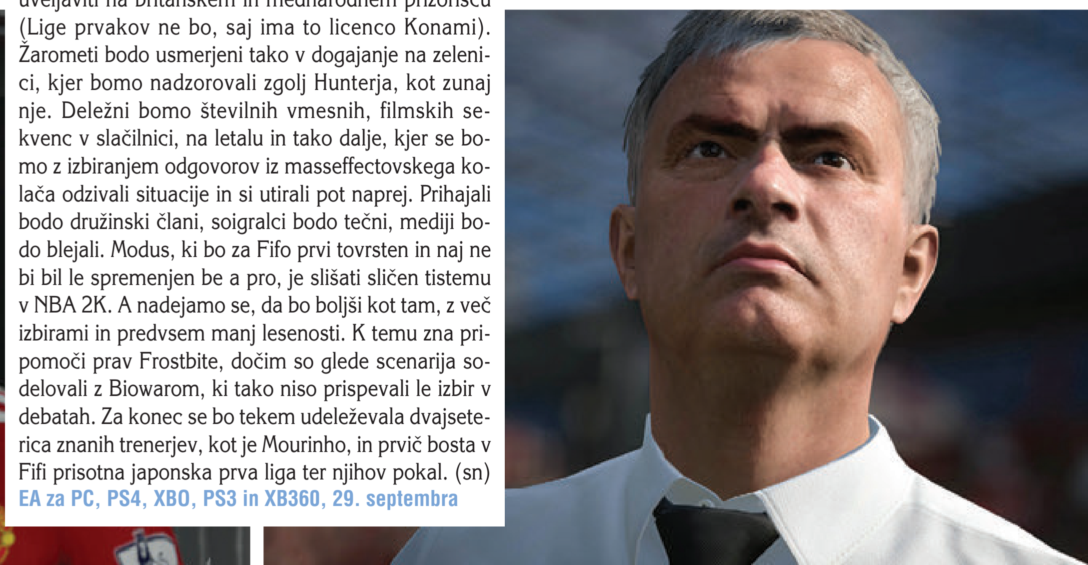
AGENTS OF MAYHEM Naslednji Saints Row bo zaradi odlične prodaje serije (13 milijonov!) gotovo dočakali. Dotlej bomo obešenjaško norungo zganjali v tejle akcijadi, ki jo takisto delajo Volition. Preselili se bomo v Seul, po katerem švigajo superjunaki, superkriminalci ter obiskovalci iz vesolja. Ne preveč različno od že tako stripovske štirice, torej, le da še za stopnjo bolj pritegnjeno. Postali bomo agent organizacije Mayhem – Multinational Agency of Hunting Evil Masterminds (lol) in se s podobno malo brige za okolico ter civiliste lotili preganjanja zlobnežev. AoM bo nudil več globine v boju, več orožij in sposobnosti, ki jih bo moč zanimivo kombinirati – mina bo sovraga recimo odfedrala proti zračnemu vrtincu ali na šibrovko. Na misijah bomo imeli ob sebi kolege, v katerih kožo bomo preskakovali. Prismuknjena zgodba in straniščni humor sta privzeta, tako kot pisan, barvit, bogat urbani svet brez umetnih omejitev gibanja. (sn) **Deep Silver za PC, PS4 in XBO, 2017.**



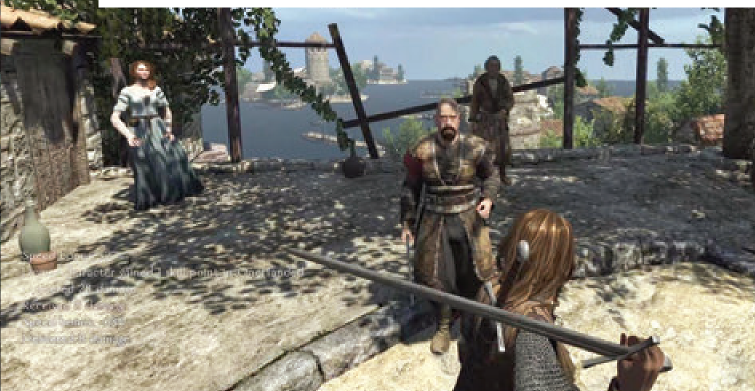


FIFA 17 Leto je naokoli in čas je za šajtrgo obljub o revolucionarnosti nove Fife! No, cinizem na stran, nekaj se premika v deželi kanadski. Glavna novost je premik na pogon Frostbite, ki žene levji delež EAjevih iger, od Battlefielda do Dragon Aga. To ne pomeni le prepoznavnejših igralcev, lepše publike in bolj impresivnih štadionov, marveč več sprememb v pristopu k digitalnemu žogobrcu. Pri kotih bo moč naposled natančno meriti, kam bo šla žoga, dočim pokazatelja pri najstrožji kazni ne bo, se pa bo mogoče gibati levo in desno pri teku proti žogi. S tiščanjem petelina na joypadu se bo moč prerivati in ščititi žogo ter s pravočasnim pritiskom na lastno pest odrejati, ali bo strel nizek ali visok. Takisto naj bi soigralce pri utekanju vodila boljša umetna pamet. Izven igrišča pak dosti stavijo na sveži zgodbeni modus, klican The Journey. Kot neprivilegiran fant Alex Hunter se bomo skušali kot član enega od klubov v angleški prvi ligi uveljaviti na britanskem in mednarodnem prizorišču (Lige prvakov ne bo, saj ima to licenco Konami). Žarometi bodo usmerjeni tako v dogajanje na zelenici, kjer bomo nadzorovali zgolj Hunterja, kot zunaj nje. Deležni bomo številnih vmesnih, filmskih sekvenc v slačilnici, na letalu in tako dalje, kjer se bomo z izbiranjem odgovorov iz masseffectovskega kolača odzivali situacije in si utirali pot naprej. Prihajali bodo družinski člani, soigralci bodo tečni, mediji bodo blejali. Modus, ki bo za Fifo prvi tovrsten in naj ne bi bil le spremenjen be a pro, je slišati sličen tistemu v NBA 2K. A nadejamo se, da bo boljši kot tam, z več izbirami in predvsem manj lesenosti. K temu zna pripomoči prav Frostbite, dočim so glede scenarija sodelovali z Biowarom, ki tako niso prispevali le izbir v debatah. Za konec se bo tekem udeleževala dvajsetetrica znanih trenerjev, kot je Mourinho, in prvič bosta v Fifi prisotna japonska prva liga ter njihov pokal. (sn) **EA za PC, PS4, XBO, PS3 in XB360, 29. septembra**





MOUNT & BLADE 2: BANNERLORD Turški studio TaleWorlds si je z nizom svobodnjaških srednjeveških sekljačin Mount & Blade pridobil vojsko navdušencev in zanje so na sejmu prirejali polurne naskoke na gradove v prihajajoči dvojki. Utrjeni predeli bodo naposled spoznali trdoto kamenja, saj jih bo moč z dobro merjenimi zadetki katapultov zrušiti. Igralec, ki bo lahko tako navadni prašinar kot gosposki poveljnik, bo imel to pot precej več nadzora nad oblegovalnimi napravami. Juriši na obzidja bodo s stotnijami bojevnikov še bolj množični, najbolj pa naj bi izboljšali umetno pamet, da ne bodo soldatje postopali pod roji puščic. Orožje se bo zgledovalo po zgodnjem srednjem veku, kajti Bannerlord za zgled jemlje propad rimskega cesarstva. Zato bomo spremljali padec Imperija igrine izmišljene dežele Calradije, iz katerega se dvesto let kasneje oblikujejo kraljevine, znane iz enice. (ag) **TaleWorlds za PC, 2017.**








SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

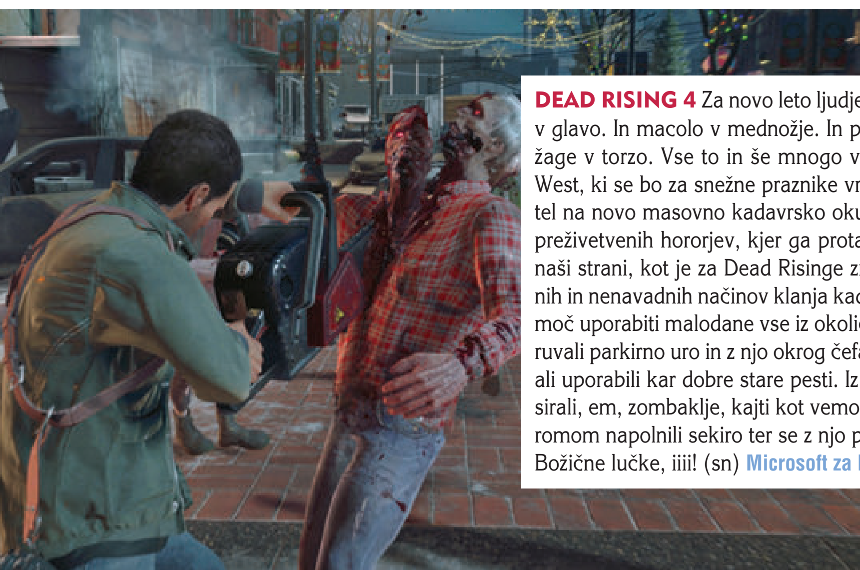
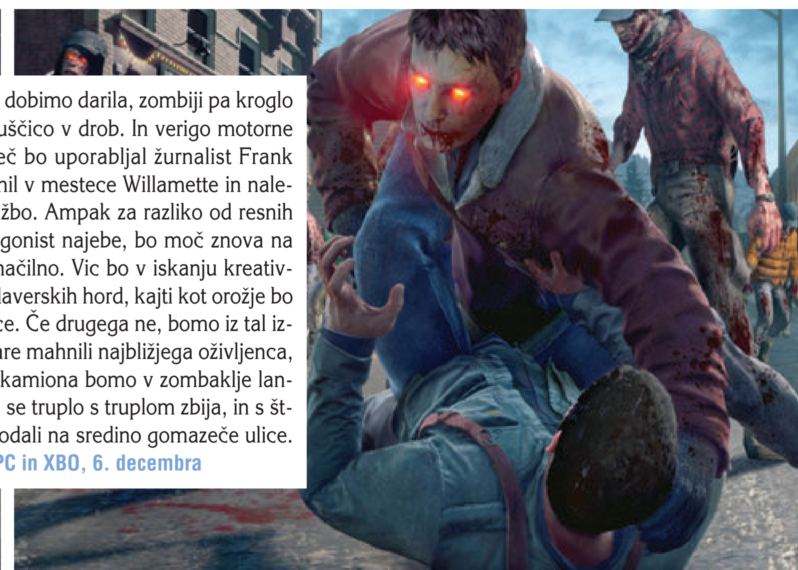
Stick of Truth ni bil southparkovska igra – to je BIL South Park. Projekta se namreč niso lotili neki obrtniki, marveč sama avtorja risanke, Matt Stone in Trey Parker. Zato je bilo dogajanje videti, slišati in čutiti kot zelo dolga, posrečena epizoda. Uspeh ni izostal, saj je to dotično igranje smešnih vlog pokasiralo same pozitivne ocene in se prodalo petmilijonsko! Prdenje na jajca nacizombijevske princese in sprehod skozi ritno luknjo gospoda Sužnja bodo slehernemu navdušencu nad straniščnim humorjem ostali v neizbrisnem spominu. Pravljična tematika se bo v nadaljevanju umaknila superjunaški, kajti scenarij temelji na epizodi The Coon (S13E02). Fat fuck Eric bo torej preoblečen v rakunastega nočnega maščevalca Coona, čemur bodo sledili ostali 'četrtarčki': Kenny postane Mysterion, Butters je Professor Chaos, Kyle Human Kite ... Pripoved bo otvorila Cartmanova ideja za snemanje superjunaškega filma, kar bo parodiralo Marvelov in DCjev filmski univerzum. Druščina pri tem ne bo sklepčna, zato bo prišlo do razkola med junaki. Čeprav so izid sprva planirali za lani, so scenarij tekom razvoja spisali nanovo in vanj vključili Civil War ter delanje norca iz neuspeha BvS. In točno to pri South Parku najbolj obožujemo: mojstrsko vključevanje aktualnih dogodkov in popkulture v lastno rdečo nit.

Osrednji lik bo vnovič 'new kid', čigar superjaz bomo seveda izdelali čisto po svoje. Mogli bomo ustvariti brzca, hulkasto mogoto ali joškačo z ikoničnim analnim topom, nakar se bo treba pridružiti eni od dveh frakcij, Coonovi ali Mysterionovi. Igralnost ostaja podobna, torej prosto raziskovanje proslavljenega koloradskega mesta, nadlegovanje krajanov, opravljanje priložnostnih kvestov in potezno mikastenje ter rafalno deljenje prdcev. Druščinsko bojevanje z brezdomci, potrebnimi psi in pijanimi lovačami je po demu sodeč videti precej nadgrajeno, predvsem v smislu izkoriščanja prostora. Po novem se bo mogoče premikati, iskati zaklon ali uporabiti okolico za orožje. Mnogo več kot prej bo takisto usmeritev, veščin in kostumov. Terranca in Philipa sicer ne omenjajo, toda Kanada pač ne more izostati. Prihaja pa PC Principal, ki namiguje na izdatnejšo dozo šolskega dogajanja, ki smo ga v predhodniku pogrešali. Obljubljajo še gejevsko ribo in več ritnih lukenj, če je slednje sploh mogoče. Napovednik deluje za popizdit smešno. (lf) **Ubisoft za PC, PS4 in XBO, 6. decembra**







DEAD RISING 4 Za novo leto ljudje dobimo darila, zombiji pa kroglo v glavo. In macolo v mednožje. In puščico v drob. In verigo motorne žage v torzo. Vse to in še mnogo več bo uporabljal žurnalist Frank West, ki se bo za snežne praznike vrnil v mestece Willamette in naletel na novo masovno kadavrsko okužbo. Ampak za razliko od resnih preživetvenih hororjev, kjer ga protagonist najebe, bo moč znova na naši strani, kot je za Dead Risinge značilno. Vic bo v iskanju kreativnih in nenavadnih načinov klanja kadaverskih hord, kajti kot orožje bo moč uporabiti malodane vse iz okolice. Če drugega ne, bomo iz tal izruvali parkirno uro in z njo okrog čefare mahnili najbližjega oživljenca, ali uporabili kar dobre stare pesti. Iz kamiona bomo v zombaklje lansirali, em, zombaklje, kajti kot vemo, se truplo s truplom zbija, in s štromom napolnili sekiro ter se z njo podali na sredino gomazeče ulice. Božične lučke, iiii! (sn) **Microsoft za PC in XBO, 6. decembra**



HALO WARS 2 Glavna odlika Halo Wars izpred sedmih let presenetljivo ni bilo to, da je realnočasovno strategijo dobro prilagodil xboxu 360, marveč, da je še danes najboljši enoigralski posnemovalec Starcrafta. Domišljene misije, kjer si se denimo z vso vojsko izmikal laserju megahodca, so bile delo studia Ensemble, ki so ga po izidu igre zaradi blesave Microsoftove politike zaprli. Halo Wars 2 tako delajo 343 Studios v navezi s Creative Assemblyjem (Total War), pri čemer želijo ohraniti dobre plati izvirnika. Vnovič bomo ukazovali s sunki gobic po krožnih menijih, s čimer bomo odrejali tako proizvodnjo enot kot sposobnosti vojaštva. Nadzorniška novost v dvojki bo samostojno določanje skupin soldatov, ki ga na PCju poznamo kot 'ctrl + cifra'.

HW2 bo nadaljeval ekspedicijo človeške vsemirske križarke Spirit of Fire s kapitanom Jamesom Cutterjem na čelu. Posadka se bo osemindvajset let po koncu predhodnika prebudila iz kriospanca pod obokom še neznane konstrukcije starodavnih Forerunnerjev. Ne vedoč, da se je vojna s Covenanti že zaključila – takrat teče epilog Hala 5! – bo trčila na odpadniško frakcijo alienov The Banished pod vodstvom zločestega Bruta Atrioxa. Med enotami smo v demu uzrli mnogo znanih naprav, od letečih bansheejev do tankov scorpion, ki bodo imeli v dvojki kar nekaj težjih podsort. Kodiak bo na primer artilerija. Atriox bo pripeljal dosti insektoidnih nezemeljskih naprav, kot je raketomet blisterback v podobi šestnogega robotskega hrošča. UNSC in Banished bosta kakopak igralni frakciji v večigralstvu, ki bo postreglo z nekaj svežimi modusi. Na sejmu se je igralo način stronghold, v katerem so morali igralci zasedati strateške položaje. Omeniti pa velja, da bomo sicer z enim nakupom dobili tako inačico za PC kot za xbox one, da pa med sistemoma ne bo podprt navzkrižni multiplayer. Pa prav pri strategiji ne, Prerok jih nima rad! igra ne bo cross buy. Pa prav strategija ne! (ag) **Microsoft za PC in XBO, 21. februarja**

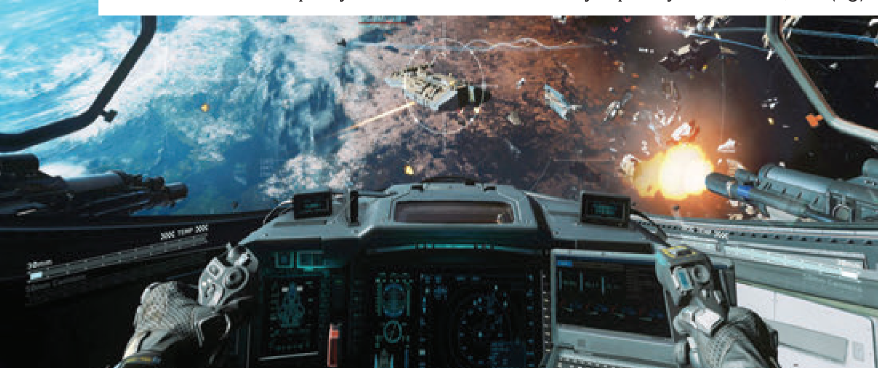




BATTLEFIELD 1 Majska naznanitev Battlefielda 1 je navdušila ljubitelje streljank in hkrati sprožila vprašanje, kako se bo serija lotila gnitja v blatnih jarkih prve svetovne vojne. EA je odgovoril s spopadom štiriinšestdesetih ameriških znanih imen, kjer je Snoop Dog fural tank. Bitke se očividno ne bodo dosti spremenile, saj bodo igralci še vedno dirjali zasedat strateške točke. Dogajancija bo kljub starinski tematiki celo bolj dinamična kot poprej, saj bo plezanje po ruševinah lažje in bomo z ročnimi mlatilci v enem mahu podrli vrata ter potolkli nasprotnika. Teren bo najbolj uničljiv doslej, saj so si za zgled vzeli Bad Company 2. To se bo odrazilo v destrukciji spod svinca megaorožij, kot so cepelini, bojne ladje in oklepni vlaki. Sleherna karta bo imela svojega. Moč jih bo tako krmariti kot uničiti in ko je balon v množični pobijanciji goreč zgrmel na tla, je upepelil vso vas! (ag) **EA za PC, PS4 in XBO, 21. oktobra**



CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE Razodetje najbolj futurističnega Call of Dutyja doslej je v besnem pritoževanju združilo tiste, ki serije že dolgo ne marajo zaradi vsakoletnega štancanja premočrtnih akcijskih toboganov, in nekdanje ljubitelje, ki si želijo vrnitve h koreninam specialcev, kot je stotnik Price. Toda sejemski demo je pokazal, da bo to bržčas najbolj samosvoj Call of Duty! Z vesoljske ladje bomo lahko odbirali med več lokacijami napadov in v prezentaciji so denimo izvedli desant na sovražno ladjo v orbiti. Bojevniki v skafandrih in eksooklepih so se najprej rešetali v brezzračnem prostoru, nakar so prebili oklep ladje z eksplozivom in vdrli v notranjost. Med luštno orožarsko pornografijo so izstopale gravitacijske granate, ki so može dezorientirane pošiljale letet v vse smeri. Laserjev pa kaj dosti ni bilo, eh. (ag) **Activision za PC, PS4 in XBO, 4. novembra**









BOUND Mnogokaj smo že videli v igrah, a balet ni pogosto na sporedu. Na elegantnem plesu bo temeljila domiselna trirazsežna ploščadnica Bound, kjer bomo skozi minimalističen, nizkopoligonski svet vodili plesalko. Vrtela se bo, lovila ravnotežje in brveh, skakala in delala salte, pa tudi plezala ter reševala miselne zagonetke. Ponekod celo s pomočjo drugih igralcev, čeravno glede večigralske plati ni znanega dosti. Junakinja se bo znala braniti, brždа s piruetami, a tepeža ne bo dosti. Skozi stopnje bo bežala pred zlom in podoživljala spomine iz otroštva, ki ga je očitno preživela v abstraktni deželi vselej spreminjajoče se geometrije. Avtorji so navdihe črpali iz moderne umetnosti in seveda baleta, zato so vestno posneli sleherni gib prave balerine in vseskozi tesno sodelovali s koreografom. Menda bosta v užitek že premikanje in poplesavanje skozi pisani svet, ob čemer obljubljajo odraslo štorijo in konkreten izziv. (kv) **Sony za PS4, 16. avgusta**



BATMAN Do kraja leta bo kar precej Batmana. Pride risanka Killing Joke, štarta tretja sezona Gothama, prvič bomo šišmišili v navidezni resničnosti in za nameček nam zgodbo pripravlja Telltale. To zgodbo bomo seveda oblikovali po svoje, saj bo igra sledila proslavljeni hišni zvrsti interaktivnih pripovedi. Igranje bo torej sestavljeno iz izbiranja vrstic dialoga in iz akcije potom QTE-sekvenc. Pri tem bodo odločitve imele posledice oziroma usmerjale rdečo nit. Čeprav bo mnogo klasičnega batmanovskega dogajanja, kot so batmobilski pregon, jadranje s stolpov in klofutanje pridaničev, avtorji poudarjajo, da bomo v polovici vsebine vodili Brucea Wayna. Pri tem mu bomo s takimi in drugačnimi potezami zgradili značaj – bodisi se bo obnašal kot milijonarski plejboj bodisi kot samopomilovalni sirotej. Superjunakova podoba bo sicer temeljila na New 52, a svet naj bi bil docela svež z originalnimi zasuki. Pokazali so tepež s Catwoman in pogovor s Harveyjem Dentom, medtem ko drugih štorijalnih detajlov nočemo izvedeti. Aja, namignili so, da bo igra skozi pet epizod odkrivala, ali je Batman kriv za nastanek superzlobnikov. (lf) **Telltale Games za vse sisteme, avgusta**





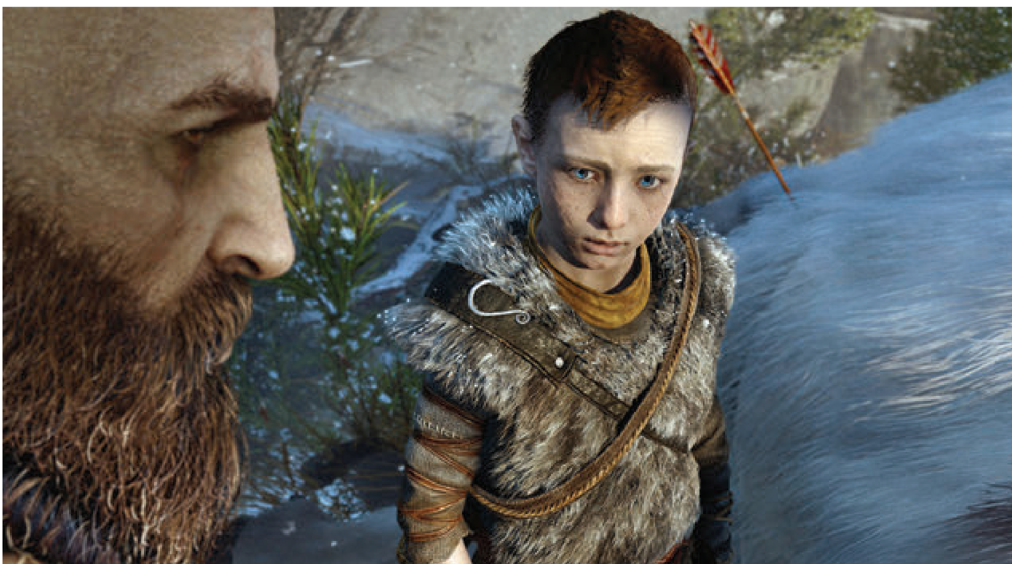


MAFIA 3 Po nenadkriljivi enojki in slabši dvojki se gangsterski niz v tretje odmika od romantičnih sicilijansko-newyorških korenin. Nova pripoved bo postavljena v New Bordeaux, verzijo New Orleansa, v poznih šestdesetih, protagonist pa bo temnopolti vietnamski povratnik Lincoln Clay. Ker italijanska mafija zavda zamorcem, gre fant na maščevalni pohod, nakar na ruševinah stare zgradi svežo kriminalno združbo. Pri tem bo lahko rekrutiral vrsto podšefov, med ostalimi ostarelega znanca od zadnjič, Vita Scalleto. Način igranja bo pretežno enak, torej cestno divjanje in prosto mestno čefurjenje z veliko nasilništva, po novem s fatalityji, aligatorji ter izpraševanjem. Za vsako misijo bo več pristopov, od rambovskega do tiholaznega. Dejanja pa naj bi nosila posledice, saj bomo lahko iz nevtralnih združb naredili prijatelje ali sovražnike. Poleg serije osrednjih nalog bo veliko robnega početja po slikovitih ulicah in močvirnatem okolišu, tudi poslovna plat zavzemanja in vodenja takih in drugačnih lokalov. Vse za kontrolo nad mestom. Špil po novem razvija nov ameriški studio in ne več češka ekipa, toda po videnem sodeč mu glasbenega vzdušja in očesne lepote ne bo primanjkovalo. Za igralnost pa stiskamo pesti. (lf) **2K Games za PC, PS4 in XBO, 7. oktobra**





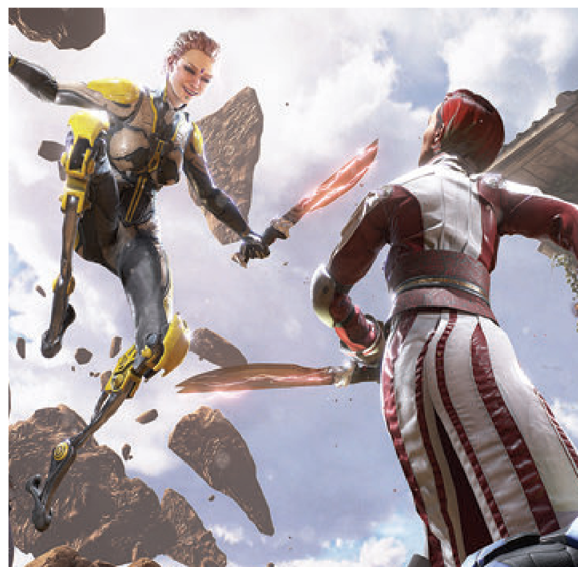




GOD OF WAR Nekaj časa se je šušljalo, da bo naslednji God of War egiptovski in da bo imel cifro. No, res ni ne eno ne drugo. Še več, naslednji Bog vojne za PS4 bo namesto v grško umeščen v nordijsko mitologijo in v njem bomo vodili drugačnega Kratosa. Ne drugega, ampak drugačnega – po tistem, ko je opravil z olimpskim bogovjem in Titani, se je preselil daleč na sever. Tam v svetu pred Vikingi, ko zemljo še tlačijo njihova božanstva, na vasi skrbi za sina in skuša obvladovati svoj znameniti gnev. A tako kot jeza mu ne dajo miru niti pošasti in moral se bo spopasti z novo zalego nadnaravnih sovragov, pri čemer ne bo šlo brez varovanja in vzgajanja potomca na robu najstništva. Mali nas bo spremljal tako izven boja kot v njem in včasih bomo prevzeli nadzor nad njim. Znal bo streljati z lokom in pomagal pri premagovanju ovir ter reševanju ugank. Zasnova bo torej pretežno vzeta iz stare serije, vendar bo občutek precej drugačen. Bradatega, starega Kratosa bomo tokrat nadzorovali v pogledu izza ramen, kot v Unchartedu in novih Tomb Raiderjih. Tudi zato bodo tradicionalno zajetni sovražniki, kot bo rogat trol, videti še večji, saj jim bo heroj segel kvečjemu do kolen. Osnovno orožje ne bodo več rezila na verigah, temveč čarobna sekira, s katero bomo krvavo rezali ude, parali drob in česnili glave, jo metali ter jo klicali nazaj. Nato bomo lahko dano kanaljo zadovoljujoče nasilno pregarbali z golimi pestmi. Nasploh kani biti bojevanje še bolj grobo ter neposredno, sploh ko bomo sprostili nabrani popizditis in capina ugonobili s serijo mogočnih zamahov. Izkušnje pa bodo doprinesle k odklepanju novih sposobnosti ter nadgrajevanju obstoječih. Zgodba naj bi se bistveno bolj kot skozi vnaprej pripravljene filmčke odvijala skozi sprotne dogodke v igrinem svetu in pogovore. Bogatil pa jo bo odnos med Kratosom in sinom, do katerega mišičnjak resda ne bo nežen in uvideven. A vmes bodo trenutki očetovske topline in foter ga bo pač skušal pripraviti na zajebani svet. Tistega, v katerem nikdar ne boš vedel, kdaj bo izpod čudovite nordijske krajine planilo orjaško zmene in te hotelo zmečkati. (sn) **Sony za PS4, 2017.**



LAWBREAKERS "Kako se Lawbreakers razlikujejo od Overwatcha?" je bilo vprašanje, ki ga je Cliff Bleszinski na E3ju mnogokrat slišal. Tudi njegov špil bo herojska streljanka, kjer bomo nasprotnike luknjali z railguni in jih cvrli z električnimi udari. "Medtem ko je Overwatch hecen naslov v animejskem slogu, bo naš jemal iz Unreal Tournamenta in Quaka," je odgovoril možakar. Sleherni lik bo imel samosvojo gibalno specialko, ročno granato in ultimate. Raba švigalnih prijemov bo nadvse pomembna, kajti vrženi bomo v futuristični svet, kjer zaradi katastrofe Zemlja trpi za gravitacijskimi motnjami, ki jih bo treba pridoma izkoristiti! Igralci bodo razdeljeni na varuhe zakona in malopridneže, kar bo določalo tudi razporeditev vlog. Sleherna stran bo imela enake poklice, ki pa se bodo zaradi svojstvenih likov razlikovali v pihalnikih, gibanju in specialkah. (ag) **Nexon za PC, koncem leta**





ABZÛ Tole hecno podmorščino so prvič najavili na sejmu E3 pred dvema letoma. Razvijalski studio Giant Squid je sicer novo ime, a mu poveljuje Matt Nava, ki je zaslužen za prelestno podobo genialnih Journey in Flower. Videz globin je slično stiliziran, pisan in poln pastelnih barv. Po njih bomo plavutkali s potapljaško dečvo z neskončno zalogo kisika, tako da živčnosti glede zadušitve ne bo. Nasploh naj bi šlo za ležerno in pomirjujočo igro, kjer bodo v ospredju raziskovanje, druženje in nežno sporazumevanje s podmorskim življem vseh barv, velikosti in oblik. Bojda jih bo na zaslonu hkrati do deset tisoč, od tega nevarnih komaj za vzorec. Moč se bo pridružiti ribicam, kitom in delfinom ob plavanju in skakanju iz vode. O štoriji in podoceanskih skrivnostih molčijo, ve pa se, da bo potapljačka obiskala jame, koralne grebene in poplavljene ruševine. Znabiti bo izkušnja transcendentalna, kot je bil Journey – Abzu namreč pomeni 'morje modrosti'. (kv) **505 Games za PC in PS4, 2. avgusta**






NIER: AUTOMATA Če nisi velik navdušenec nad japonskimi akcijskimi erpegeji, bržda še nisi slišal za skrivni, kultni hitič Nier. Mi smo ga razkrili v Jokerju 202 pred šestimi leti, zdaj pa se mu končno obeta nadaljevanje, ki ga za Square Enix sestavljajo dežurni pridneži PlatinumGames. V njihovem portfelju so tako odličnice kot katastrofe, zato si pridržujemo pravico, da nismo vnaprej navdušeni. Je pa podlaga vsekakor zadosti solidna in samosvoja, da je moč izdelati samosvojost, in za krmilom so mnogi izvirni ustvarjalci. Automata se bo vnovič odvijal na postapokaliptični Zemlji, kjer se ostanki človeštva borijo s krvoločnimi alienskimi stroji. Izmenično bomo nadzorovali več likov, med njimi bojnega androida, spremljali kompleksno zgodbo (zaradi tega ne bo pravega odprtega sveta, le večja področja za raziskovanje) in se v realnem času sekljaško & adrenalinsko bojevali s hordami navadnih sovragov ter veličastnimi šefi. (sn) **Square Enix za PS4, 2017.**



RECORE Letos smo bili naposled deležni več podrobnosti o tej zanimivi tretjeosebni akcijadi, katere producent je Keiji Inafune, otec Dead Risinga in Onimushe, med razvijalci pa sedijo tudi ljudje, ki so delali na Metroid Primih in Batmanih. Po futuristični puščavi bomo vodili oboroženo dekle Joule, ki jo bo spremljal robotski pes. Osrednje početje bo bojevanje s kovinskimi nepridipravi, od pajkov do letečih kač, ki jih bo treba s pametnim kombiniranjem napadov in izmikanjem poraziti in jim tako vzeti jedrca. Zaključni šef jih bo gotovo imel šestnajst! Treba bo menjavati med raznobarvnimi orožji glede na to, kako bodo obarvani sovražniki. Pri obračunih bo v veliko pomoč kuža, ki se bo znal v kočljivih trenutkih samouničiti in se nato sestaviti nazaj. Dosti bo tudi skakanja in vihtenja s kljuko nad prepadi ter reševanja osnovnih ugank po bojda odprtem postapokaliptičnem svetu. (sn) **Microsoft za PC in XBO, 13. septembra**

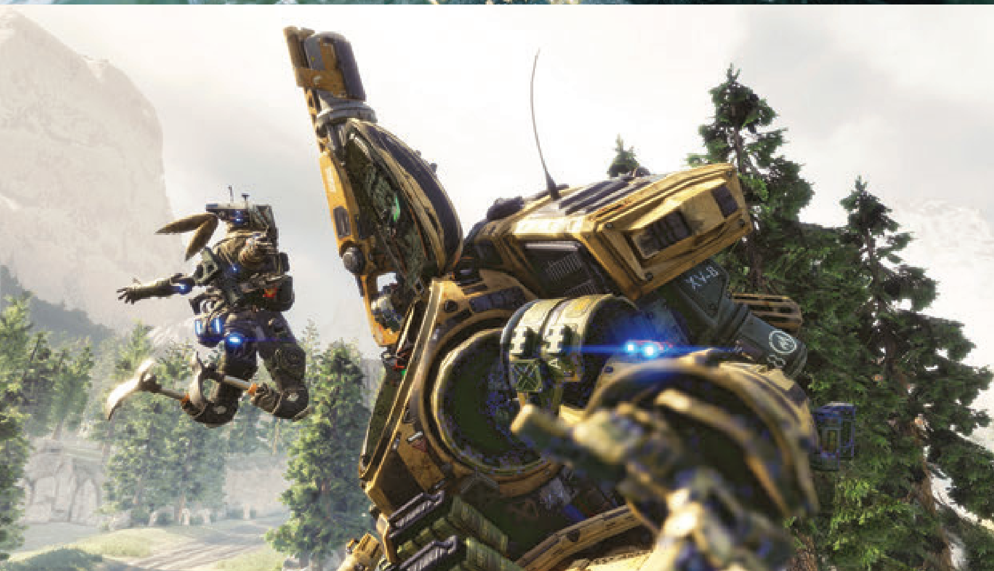





FORZA HORIZON 3 Ljubitelji dirkanja čez drn in strn po odprtem svetu naj se veselijo novega Horizona, lahkotnejšega odvrtka šoferske linije. Zlasti bo to poseben dogodek zato, ker bo serija naposled uletela na računalnik. Pri tem bo kupec z enim nakupom dobil obe verziji, za xbox one in za PC. Tudi na netu bodo v skupnih tekmah igralci z obema sistemoma. Tokrat ne bomo več v Ameriki in Evropi, temveč se bomo brez hujših omejitev zapodili po avstralski divjini. Vozni model bo precej sličen tistemu od prej, torej hitro dojemljiv, zabaven in z ravno toliko realizma, da ne bo šlo za popolno arkado. Bolj kot Burnoutu bo slična Driveclubu in Shiftu. Ustvarjalci pri hiši Playground so tokrat poskrbeli za bolj raznolike podlage, saj bo moč z asfalta in prahu pasti v blato in vodo. Ne bo se nam sicer dobro pisalo, če bomo v tako sranje zapeljali z lamborghinijem centenariom z naslovke oziroma kakim drugim superšportnikom. Med njimi bodo laferrari, koenigsegg regera in novi audi R8. A za take primere bomo sedli v bagije in ekstremna vozila za brezpotja, s katerimi bo šlo kot strela po gozdnih pobočjih navzgor, po puščavskih navzdol ter po plažah pošrek. Celo prekopicevali se bomo po zraku, med pičenjem pa poslušali lastno glasbo. Nadaljnja novost je krovna, saj ne bomo več le udeleženec dirkaškega festivala, temveč njegov organizator. Za menedžersko simulacijo kakopak ne bo šlo, bomo pa lahko na ta rovaš določali pogoje dirke, od avtomobilov prek vremenskih razmer do vrste izziva, in jo delili z ostalimi po spletu. Morda bomo lahko tudi lastnoročno potegnili traso, kdo ve. Druženje pa bo podprto še z razdeljenim zaslonom za do štiri sodelujoče tako lokalno kot oddaljensko. (sn) **Microsoft za PC in XBO, 27. septembra**









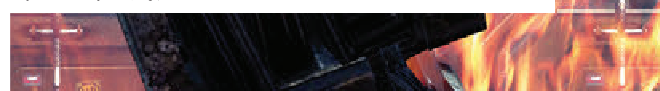
TITANFALL 2

“Čemu je Titanfallu tako hitro pošla sapa?” je vprašanje, s katerim si je v industriji iger glavo razbijal že marsikdo, saj je bilo dogajanje okoli te prvoosebne streljanke presneto neintuitivno. Ob nastopu predlanskega marca smo ga označili za biser med večigralskimi FPSji, saj je navdušil tako z rabo impozantnih bojnih hodcev, titanov, kot rešetanjem peš. Piloti mechov so v tem futurističnem svetu namreč soldatje, ki se morajo znati boriti tako v oklepljenih konzervah kot izven njih. In to kako! Raketni predpasniki omogočajo tek po stenah in skakanje po strehah stavb, kar je iz dirjanja po Titanfallovih stopnjah napravilo nor posnetek parkourja, ki ga je v zadnjih naslovih pričel posnemati celo Call of Duty. A najboljši trenutki nastopijo, ko iz ladje v orbiti na bojišče prikličeš postavnega dvonožnega kovinskega vojščaka z megakrepalico v šapah. Ti pridejo v različnih tipih, ki se razlikujejo v hitrosti in zaščiti. Ko udarijo na tla, v hipu spremenijo situacijo, saj lahko pometejo s pešaki in nasprotni pehotneži se morajo za njihovo uničenje pošteno potruditi. Bodisi biti ročni s protioklepnimi orožji, bodisi pretkano skočiti hodcem na hrbet in jim v rodeo jahanju poškodovati občutljive dele. Ali pa seveda priklicati lastnega, s čimer pride do spopada robot na robota, kjer se salve raket srečujejo z žarkovnimi snopi. Hudo. Zato še enkrat – čemu je torej Titanfall dve leti po izidu prazna lupina, kjer na strežnikih komajda koga najdeš?

Najverjetneje se je združilo več dejavnikov. V hiši Respawn, ki je zrasla na odmevnem prebegu ljudi iz Activisionovega Infinity Warda, niso dobro upoštevali lastnih izkušenj s snovanjem CoDjev. Titanfall je igra z odlično mehaniko, toda ob izidu je imela šibko omrežno hrbtenico. Igralci smo padali iz partij in iskalnik soborcev je bil zelo primitiven. Hkrati je izvirni igri sledilo premalo dodatne vsebine. Kolikor radi zabavljamo nad tem, da sleherni Call of Duty in Battlefield dobita vsaj pet predragih DLCjev, z njimi dospe veliko kart, orožij in novih izkušenj. Titanfall je dobil tri dodatne skupke s po tremi kartami, kar je bilo jako uborno, čeprav igra z mechi kar kliče po novih robotejih in težkem orožju! Ljudem je upadlo zanimanje in ko je zaradi manka igralcev začel kašljati še matchmaker, so se tegobe še zaostrile in igra je padla. Že tri mesece po izidu je izgubila dve tretjini igralcev! Zato je odločitev, da položaj 'resetirajo' z dvojko, nemara res najboljša.

Luknje kanijo resno zaflikati, najprej z večplastnejšim bojem, kjer bomo uzrli prenovljeno ročno mikastenje. Titani bodo mogli na več načinov kresniti sovraga po kovinski čeljusti, najraje kar z meči in cepanicami. Boj med mechi bo zato brutalnejši, saj lahko s pomočjo reaktivnih skokov hitro premerjajo razdaljo in imaš nasprotnika v zobeh, preden se zaveš. Vendar titani ne bodo več mogli rokovati z vsemi velikimi topovi, marveč se bodo v slogu herojskih streljank bolj ločevali. »V enici so v mechu na neki točki vsi vihteli iste pihalnike,« ugotavlja vodja razvoja Mackey McCandlish. »Za nadaljevanje si želimo izkušnje, bližje streljankam s poklici,« doda in čisto prostodušno pristavi, da veliko igrajo Overwatch. Dvojkini titani bodo imeli vrsto samosvojih specialk, od valov napalma dalje. Vseeno pa bo hrbet še vedno njihova šibka točka – to pot še toliko bolj, ker se bo pešak nanj lažje zavihtel. Sleherni pilot bo namreč opremljen s plezalnim kavljem, s katerim želijo avtorji močno povečati vertikalno gibanje.

“Vse usmerjamo v ohranjanje igralcev,” pove McCandlish, a o novem omrežnem orodju Network, ki naj bi preobrazilo oblikovanje partij, še ne more povedati več. Orenk so se lotili še ene šibkosti izvirnika: samotarstva. Dvojka bo imela obsežno, pripovedno gnano kampanjo, ki se bo lotila človekovega odnosa s titani, ki vsi premorejo primitivno obliko umetne inteligence, da lahko sami rešetajo falote, če pilotov ni poleg. V T2 se v primerku BT-7274 očitno prebudi nekaj večjega, kar bomo izkusili, ker bomo kot soldat Jack Cooper po sili razmer postali njegov pilot. BTjev prvotni je smert storil in dvojica človeka ter robota se bo morala globoko za sovražno črto spoprijateljiti, da konča pomembno tajno misijo. (ag) **EA za PC, PS4 in XBO, 28. oktobra**



KOGA BOSTE

IZGANJALCI DUHOV

OD 28. JULIJA V KINU

POKLICALI?












UBIKVITETNI UBI

Tretji največji neodvisni založnik zabavnega programja na svetu. Tri milijarde evrov letnega prometa. Trideset studiev v devetnajstih državah. Trije legendarni liki – Altair, Rayman in Sam Fisher. Deset tisoč zaposlenih. Lastna filmska družba. Francosko poreklo. Vse to je Ubisoft, o katerem Sneti spregovori ob tridesetletnici ustanovitve. *Parbleu!*

Ozgodnji dobi videoiger marsikdo razmišlja kot o romantičnih, nedolžnih letih, ko se je vse počelo iz veselja in navdušenstva, dočim zaslužek ni nikomur padel niti na pamet, kaj šele na bančni račun. Ampak to je naivno videnje, ki se tiče zgolj ustvarjalcev – programerjev, risarjev, glasbenikov. Nekateri so bili resda sami svoji založniki, pakirajoč diskete ter kasete v plastične vrečke in prodajajoč jih po šolah, službah, uličnih vogalih. Vendar so zanje začeli hitro skrbeti trgovski posredniki, ki so v špilih zavohali denar in jim je bilo pravzaprav vseeno, kaj prodajajo, samo da pri tem zaslužijo. Na ta način je nastala prenekatera 'softverska hiša' – med njimi je v osemdesetih vzniknil Ubisoft.

BRSTENJE V BRETANJI

Oče in mati družine Guillemot sta se v vasici Carentoir v francoski pokrajini Bretanji ukvarjala s prodajo kmetijske opreme. Obenem sta vcepljala zakonitosti trgovanja svojim petim sinovom – Christianu, Claudu, Gerardu, Michelu in Yvesu. Ko je začel promet usihati, so potomci poiskali nove posle. V vaško trgovino so privlekli hišne računalnike in programe ter igre zanje. Nudenje tovrstnega asortimana francoskim motikarjem se morebiti sliši hecno, toda zaslužek Guillemotovega podmladka ni bil pičel. Nato so fantje ugotovili, da jih domači distributerji nategujejo. Cena istih iger je bila onkraj Rokavskega preliva za štirideset odstotkov nižja! Bratje so zato pričeli iz Londona tovoriti cele kovčke špilov firm Ocean, Gremlin, Sierra in Microprose. Kljub dajatvam, kajti za kontrabant še niso slišali, so bili precej cenejši od obstoječih distributerjev.

O bratski navezi se je razširil dober glas in z nekaterimi angleškimi založniki so se dogovorili za uradno zastopništvo na francoskem trgu. Njihov tihi cilj pa je bil vseskozi izdelava lastnih iger. V oba namena so leta 1986 osnovali Ubisoft. Nekateri viri trdijo, da je prvi del imena kratica za 'Union des Bretons Independants', 'Zveza neodvisnih Bretoncev', drugi, da so ga sestavili iz inicialk deklet treh od petih ustanovnih bratov.

Yves Guillemot je danes pri petinpetdesetih predsednik uprave in direktor podjetja, medtem ko so se ostali bratje raztepli. Michel je leta 2002 ustanovil firmo Gameloft, znano po mobilnih inačicah konzolnih hitov. Temu ni botroval spor, temveč so bratje uvideli potencial interneta in se dogovorili, da ga bo Michel skušal izkoristiti. Yves je sicer najbolj pod žarometi, toda Michel velja za vizionarja iz ozadja, ki si je v zgodnjih dneh zamislil način dela z mladimi razvijalci iger. S tem je podjetje potisnil v tisto smer, kamor si je najbolj želelo – ustvarjalno.


Yves Guillemot je Ubisoft z brati ustanovil pri rosnih šestindvajsetih in ga vodi še danes. Ni le poslovnež, temveč zaveden Francoz, močno vpleten v frankofonsko kulturno-umetniško področje.

NA DEŽELO IN NAZAJ

Od sredine osemdesetih do začetka devetdesetih je Ubisoft navzlic konkurenci, kot je Infogrames, postal največji razpečevalec tujih videoiger na Francoskem. Vendar denarja niso pretakali v nastopaške avtomobile in lastne vampe, temveč v izdelavo špilov. Deloma iz poslovne žilice in deloma narodnega ponosa, kajti Francija tistebodi kljub cvetočemu trgu ni imela ne izstopajočega razvijalca ne velikega založnika. Na ta rovaš so bili deležni tudi državnih sredstev, tako od matične Francije kot od Kanade, kjer imajo prav zato postavljen niz studiev.

Videoigernega kovaštva so se Gullemoti lotili širokopotezno. Namesto da bi razširili kaotični urad v Parizu, so najeli idiličen gradič v domači Bretanji. Tja so zvlekli najbolj obetavne avtorje, ki so prišli k njim v upanju, da bi jim izdali igro, in osnovali delovno skupino pod vodstvom bratov Gerarda in Michela. V tako okolje so ljudi namestili iz dveh razlogov: da bi bili vsled edinstvene namestitve deležni medijske pozornosti in da bi imeli mlade ustvarjalce pod boljšim nadzorom. Žal se pravljična grajska zgodba ni izšla, saj so bili stroški previsoki. Le za ogrevanje ene od sob so plačevali tisoč dolarjev mesečno! Razvijalsko središče so zato leta 1994 prestavili bliže Parizu, v bližnje mesto Montreuil, kjer je še danes neuradno Ubisoftovo središče (oficielno so prijavljeni v Rennesu). Tu so nastale zgodnje uspešnice, med katerimi izstopa prisrčni brezudi skakalnež Rayman.



Med igricami iz ranih Ubijevih dni izstopa Zombi kot prvi založeni naslov (ja, aktualni prvoosebni Zombi(U) si z njim deli DNK). Šlo je za mešanico akcije in raziskovanja z ikonskim poveljevanjem. Kopija Fife Action Soccer pa je njihov prvi avtorski špil.

RAYMAN (1995)

Ubisoftovi razvijalci se niso posvečali le tedaj v Franciji priljubljenima amigi ter macintoshu, marveč tudi konzolam. Gulliemoti so opazili, da se trg iger giblje k njim, in so zgodaj pristavili lonček. Sredi devetdesetih so hoteli biti zraven tako pri lansiranju Atarijevega jaguarja kot Sonyjevega playstationa, in čeprav je prvi popušil, je drugi postal nesluten uspeh. Da bi se paririnili h koritu, so sestavili ekipo več kot sto ljudi, kar je bilo za francoske razmere tistega časa nezaslišano, s ciljem izdelati igro, ki bi jo splovili ob jaguarju in playstationu. Menili so, da je hitrost edini način, kako se spopasti s konkurenco. Ta igra je bil znameniti Rayman, ki je prišel ven leta 1995 ob boku Sonyjeve naprave v družbi kakih osmih drugih špilov. Šlo je sicer za kakovostno platformijado, narejeno pod vodstvom Michela Ancela, z neverjetno simpatičnim brezudim likom in izredno pisano grafiko. Toda velik del Žarkovega uspeha gre pripisati ravno spretnemu poslovnemu manevriranju. Prodaja je bila zelo dobra, ampak zaradi visoke cene igre, ki ji je botrovalo pehanje za kakovostjo, je začela dobiček prinašati šele po letu in pol.



SHOOT SHOOT KILL KILL

Na krilih uspeha tega barvitega platformskega špila se je Ubisoft uveljavil kot izdajatelj lastnih naslovov in s cekini je prišel čas za nadaljnjo širitev. Šestindevetdesetega je podjetje postalo delniška družba in s prodajo delnic od vlagateljev dobilo kapital za rast. Z osemdesetimi milijoni dolarjev so odprli podružnice oziroma studie v Kanadi, Italiji, Španiji, Maroku, celo na Kitajskem in Japonskem, da bi bilo čimmanj zamud pri razvoju.

Težava je ostajal dobičkonosni ameriški trg. Tja so se začetkom dvatisočih prebili tako, da so s 170 milijoni delniškega kapitala kupili blagovno znamko tamkaj zelo znanega pisca vojaških trilerjev Toma Clancyja in z njim povezano razvojno grupo Red Storm. Iz nje je prej prišla kultna taktična streljanka Rainbow Six z močno internetno večigralsko platjo, kar je bilo natanko tisto, kar so Guillemoti videli kot naslednji korak – soldatsko streljanje in daljinski multiplayer. Z nadaljevanjem Ghost Recon je Ubisoft vstopil v spletno dobo in izkazal lastnost, ki jo ima še zmerom: da je zraven pri vsaki novotariji. Njega dni so hoteli izdelati igro za super nintendo CD, ki ga sploh ni bilo na trg, bili so poleg pri Atarijevem jaguarju in prvem playstationu, xboxu 360 in playstationu 4, na PCju imajo lasten servis Uplay, ki se trudi konkurirati Steamu in Originu, razvili so svoj pogon AnvilNext ... Trenutno imajo v paci dva naslovčka za VR-vizirje in ko naslednje leto pride sledeča Nintendova konzola NX, jo bo spremljal Ubijev softver.



Odveč si je delati utvare, da je Jade Raymond medijske pozornosti deležna predvsem zato, ker je sposobna. Dečva izgleda res dobro, kar je Ubisoft izkoristil in jo predočil kot eno od svojih maskot. Bila je v Montrealu in Torontu, zdaj dela za EA. Ups.

SPLINTER CELL (2002)

Ko so to slavno tiholaznico začeli izdelovati, je bila sprva realnočasovna strategija in nato akcijska avantura na plavajočem otoku. Toda ko se po dveh letih ni izcimilo nič, so razvoj preselili v Montreal in preklopili na vohunsko igro po okvirnem zgledu Metal Geara. Nadeli so ji značko Toma Clancyja, sprogramirali pogon, ki je izkoristil razliko med svetlobo in senco, in kot osrednjo platformo izbrali prvi xbox, kajti Metal Gear je vladal na playstationu. Tako je nastala prvovrstna, edinstvena šunjačina z zapomnljivim junakom Samom Fisherjem, ki je nindžarsko napadal iz teme in skoznjo videl s slovitim vizirjem s tremi zelenimi lečami.





Ghost Recon (2001) je bil dokaj kompleksna vojaška streljanka, ki je sledila Rainbow Sixu in Ubisoft uveljavila na trigger happy ameriškem trgu. Tudi Slovenci smo ga imeli radi. Spomini na JLA?



Zaveeeeci! Rabbidsi, ki so v Franciji dejansko znani kot 'prizadeti zajci' (Le Lapins Cretins), najraje povzročajo kaos in se derejo "BWAAAAH!" So v družabnih, skakalnih in pretepaških igrah.

MICHEL ANCEL

Kar je za Nintendo Shigeru Miyamoto, za Id John Carmack in za Epic CliffyB, je za Ubisoft Michel Ancel, oče tako Raymana kot Beyond Good & Evila in Rabbidov. Mulc iz mesta Montpellier je začel programirati kot štirinajstletnik, pri osemnajstih pa je sestavil animacijo vpliva ozona na ozračje in jo poslal Ubisoftu. Na njegovo začudenje so ga dejansko poklicali in spoznal je Gerarda Guillemota. Demonstriral mu je eno svojih igric Brain Blaster in Gerard je hotel, da jo dokonča za Ubisoft. Tako se je začel plodovit odnos, ki je proslavil tako založnika kot avtorja. Ancel je od francoske države kot prvi izdelovalec videoiger dobil celo naziv viteza umetnosti, kot dika področja pa si lahko projekte izbira po mili volji in je pred dvema letoma ustanovil lasten studio, Wild Sheep. V njem za Ubisoft pomaga klamfati Beyond Good & Evil, za Sony pa oblikuje odprtosvetovno divjaščino Wild.



BEYOND GOOD & EVIL (2003)

Ko je Michel Ancel dokončal Raymana 2, se je lotil lastnega izvirnega projekta. V njem je hotel združiti raziskovanje, skrivanje, bojevanje in reševanje ugank, to pa umestiti v živ, risankast svet, povezan v iskrivo zgodbo po zgledu studia Ghibli. In, kot je po izidu postalo jasno, Nintendove Zelde. Nekateri BG&E pravijo 'zahodna Zelda'. V glavno vlogo je postavil dekle Jade, jo namesto s pištolo opremil s palico in kamero ter ji namenil prašičjega spremljevalca. Igra je bila tako nenavadna, da je bil odziv publike na sejmih nadvse medel. Uspeh je prišel šele sčasoma, v največji meri čez leta, ko so špil izdali kot digitalni dolpoteg za xbox 360, kajti medtem je BG&E pridobil kultni status.



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME (2003)

Ko je Ubijev montrealski studio iskal stare licence, ki bi jih lahko poceni odkupili in jih učinkovito oživili, so se domislili Prince of Persia. Znamenita skakalna arkada s konca osemdesetih je sicer že bila deležna izleta v tri dimenzije, vendar ta ni bil dobro sprejet. Kanadčani so bili prepričani, da lahko naredijo bistveno boljšo 3D-inačico, in so tudi jo. K sodelovanju so povabili izvirnega avtorja Jordana Mechnerja in nemalo dela vložili v prinčevo animacijo, da bi bil videti življenjski in da bi igra imela pravi ritem. Moštvo v izdelek ni bilo prepričano, dokler ni doživelo izvrstnega odziva na E3ju 2003, ko ga je na svoj prostor umestil Sony in so želi odobravanje celo od konkurentov. Sands of Time so postali velika uspešnica, oživili so duha izvirnika in prerasli v trilogijo.



Po sistemu silne razpršenosti se je Ubisoft pred petimi leti podal celo v širši medijski svet. Njihovo produkcijsko podjetje Ubisoft Motion Pictures je že udejanjilo risanko Rabbids Invasion in istotako kunčevsko privlačnost v francoskem zabaviščnem parku Futuroscope. Toda za prihodnost imajo še bistveno bolj velikopotezne načrte. Letos pride film Assassin's Creed, ki je z Michaleom Fassbenderjem in Marion Cottilard videti daleč od bollovskega šodra. Za prihodnja leta pa že tržijo filmske pravice za ostale svoje blagovne znamke. Podpisali so že pogodbe za filme Splinter Cell, Watch Dogs (oboje New Regency) in Ghost Recon (Platinum Dunes), tovrstne obdelave pa bosta takisto deležna Far Cry in The Division.



Zanimivo, da je zvezdnik X-Menov Michael Fassbender sploh sprejel ponudbo za ašašinski film, saj mu dela ne manjka. Tako lik kot zgodba bosta nova, dogajanje pa bo večinoma teklo v današnjiku.

MNOŽINSKO STUDIJSTVO IN DELNIŠTVO

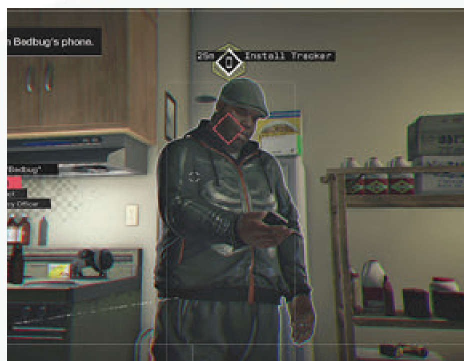
Trideseterica Ubisoftovih razvijalskih studiev, ki so jih bodisi ustanovili bodisi kupili v že delujoči obliki, je posejana širom sveta. Največ jih je v Evropi, od tega kar šest v Franciji, pa Blue Byte v Nemčiji, Massive na Švedskem, Reflections v Angliji, RedLynx na Finskem, Ubisoft Kijev v Ukrajini, Milan v Italiji, Barcelona v Španiji ... Druga najštevilčnejša država z njihovimi razvijalci je Kanada s petimi studiji, med njimi najslovitejšim montrealskim, kjer dela več kot dva tisoč ljudi. Od tam so prišli Assassini, Far Cryi, Prince of Persia, Splinter Cell, Raven Shield, Watch Dogs ... Verjetno ne veš, da so se Ubijevci zaredili tudi v Singapur, Filipine, Bolgarijo, Romunijo in za vsak primer še v Združene arabske emirate. Ter da so že zaprli oddelke v Maroku, Švici in Braziliji.



Kot da bi se zmenila, je Ubisoft izdal lasten 'need for speed' v letu, ko ga EA ni. The Crew je bil zelo ambiciozen projekt in sploh ne slaba dirkačina, le zasrana z mnogo detajli, kot je obvezna povezanost.

Taka orjaška količina ni megalomanstvo, temveč gre na rovaš davčnih olajšav in učinkovitosti. Pri velikih Ubijevih naslovih tipično sodeluje po več studiev, ki si delijo zadolžitve. Eden od njih vodi projekt, drugi skrbi za večigralsko plat. Za nameček tovrstna naveza omogoča štiriindvajsetturno delo, kajti ko gredo nekje spat, ljudje drugod že vstanejo. Pri Assassin's Creed: Syndicate je sodelovalo nič manj kot deset podružnic! A seveda ima tovrstna manufakturna delitev senčno plat, in sicer to, da le peščica ljudi pozna celoten projekt, ostali pa kot delavci za tekočim trakom izdelujejo svoj delček mehanizma. Za navdih, pretok idej in svežino tako ostane bolj malo prostora.

Tak način dela je povsem usklajen z dejstvom, da je Ubisoft mednaroden konglomerat, ki se ubada z indie studiem neznanimi težavami. Spočetka je bil varno v rokah petih bratov Guillemot, toda za širitev so potrebovali kapital, ki so ga dobili tako, da so postali delniška družba in prodali določen delež. Toda leta 2004 jih je odločitev skorajda ugriznila v rit, saj je dvajset odstotkov njihovih delnic kupil glavni tekmec Electronic Arts. Prevzem ni bil prijateljski, saj Ubisoft nakupa ni odobraval, in je nad celotno podjetje obesil Damoklejev meč, kajti nihče ni vedel, ali bodo nasprotniki nadaljevali s kupovanjem delnic ter jih sčasoma prevzeli. Poleg tega je šlo za trk filozofij, kajti v tistem času je EA slovel po tem, da jih zanima predvsem dobiček, medtem ko je Ubisoft še veljal za odbitega, napol umetniškega izdajatelja. A iz tresenja gore se je rodila miš, zgodilo se ni nič in leta 2010 je EA delež potihem prodal. Trenutno se Ubisoft trese zaradi drugega sovražnega prevzema, in sicer s strani prav tako francoske korporacije Vivendi. Ta je že pridobila večinski delež v Gameloftu, ki so ga prav tako osnovali bratje Guillemot, in kupila deset odstotkov Ubijevih delnic. To se ti morda zdi kot nakladanje, toda lastniki večjih deležev dobijo stol v najvišjem nadzornem telesu. Kar pomeni, da neposredno vplivajo na to, kakšnih iger bomo deležni. Ko zažvenketa cvenk, ostalo utihne.



Hekerska akcijada v odprtem svetu Watch Dogs ni povsem upravičila pričakovanj, a je vseeno podrla otvoritveni prodajni rekord in doslej našla pot v več kot deset milijonov rok. Letos pride sekvel.



Na sliki je pročelje Ubijevega najslovitejšega, montrealskega studia. Osnovali so ga daljnega leta 1997 in je ena največjih ustanov svojega področja, kanadski pokrajini Quebec pa nosi zlata jajca.

ASSASSIN'S CREED (2007)

V prvi polovici minulega desetletja je Ubisoft že delal na grafičnem pogonu za naslednjo generacijo konzol, torej PS3 in xbox 360. Hoteli so ga uporabiti za novi Prince of Persia, toda na neki točki so uvideli, da bi lahko z njim naredili nekaj izvirnega. Enemu od razvijalcev je dajala misliti knjiga, ki jo je ravno tedaj bral – to je bil slovenski roman Alamut! Nekdo drug pa je imel znanstvenofantastične ideje. Oboje se je prepletlo v zgodbi o morilcu na Bližnjem vzhodu leta 1191 in njegovem potomcu v sodobnosti, ki se srečata v računalniški virtualnosti in iščeta mogočne artefakte, ostanke izvenzemeljske civilizacije. Enoličnost igralnih ciljev publike ni motila in Assassin's Creed je prerastel v Ubijevo najbolj uspešno franšizo, ki je dosegla že devet delov osrednje serije in kup odvrtkov. Toda svežina se je sčasoma porazgubila, tako da ašašin ne prihaja več vsakoletno. Se bo naslednji odvijal še pred enico?



LJUBI UBI

Med aktualnimi založniki, ki niso proizvajalci hardvera, je Ubijev nabor iger po mojem najbolj širok, pester in zanimiv. Sega od rešetačin do plesnih iger, od skrivalnic do strategij, od dirkačin do licenčnic, od brezplačnic prek neodvisnic do velikoplačnic. Assassin's Creed, Far Cry, Prince of Persia, Splinter Cell, Might & Magic, Just Dance, Rayman, Settlers, Trials, Child of Light, Trackmania, South Park, Call of Juarez, Lumines, Anno, Silent Hunter, Chessmaster – težko je verjeti, kaj vse se je nakopičilo pod modrokrožno marelo. Ki je za nameček 'naša', evropska: Sony in Nintendo sta japonska, Microsoft, EA ter Activision Blizzard ameriški. Ostali starocelinski krovni izdajatelji, od Focusa do Deep Silverja, krepko zaostajajo tako po prometu kot prodornosti.
Glede na to, kako orjaški je Ubisoft, je pravzaprav občudovanja vredno, koliko izvirnih franšiz ('original IP') je izdobavil ali posredoval zgolj v tekočem desetletju – No More Heroes, Rocksmith, ZombiU, The Crew, Watch Dogs, The Division, Steep, Grow Up, For Honor. Ne pozabimo na številne zanimivosti ter veličastnosti, ki niso tako znane kot prej naštete serije: edinstveni prvoosebni streljanki Will Rock in XIII, vojaško taktiščino Brothers in Arms, wiijevo ročno sekljalko Red Steel, arkadni letalnici H.A.W.X. in Blazing Angels, božjo strategijo From Dust, ganljivo avanturo v prvi svetovni vojni Valiant Hearts ... Zate ne vem, ampak ob tem UBIjalskem pregledu se mi milo stori in ga cenim bolj kot EAjevega ter Activisionovega.



Šele ob podrobnem pogledu nazaj se zaveš, za koliko raznolikosti je Ubisoft poskrbel v tridesetih letih. Ven so dali stripovski XIII in številne kul neodvisnice, med katerimi izstopa avantura iz prve svetovne vojne Valiant Hearts. Z nakupom sta Ubijevi postali tudi visokorodni seriji Settlers in Might and Magic.

GRENKA LJUBIAV

Vendarle se je firma marsikomu zamerila, češ, ubij Ubisoft! Po eni strani z okornim Uplayem in hroščatostjo številnih iger, naj bo to naslednjegeneracijski Assassin's Creed: Unity ali staromodni Might & Magic: Legacy, ki ju niso mogli do kraja zglancati niti s številnimi popravki. Po drugi pa s preprostim dejstvom, da so zadnje čase veliko manj iskrivi, prodorni, izvirni in odbiti, kot so bili njega dni. Tista težko določljiva francoskost, ki je prežemala izdelke v dneh B.A.T.a in Raymana, je izpuhtela. Zadnja pariška prismojenost, ki so si jo privoščili, so bili neugnani kunci Raving Rabbids. Prva polovica minulega desetletja, ko so bili najbolj inovativni in prodorni, pa je že krepko oddaljena. Mogoče temu botruje ponikavost mladostne zagnanosti, mogoče je firma postala prevelika ali pa so se spremenile zahteve odjemalcev, ki z denarnico povedo, kaj bi radi.

Kljub nekaterim indie naslovom je sodobni Ubisoft tipičen globalni zalagatelj 'varnih' naslovov. Znano in logično je, da večje kot je podjetje, manj rado tvega. V free to play so bolj kot ne samo pomočili palec, na mobilnih platformah pa je veliko bolj uveljavljen Gameloft, ki jim ga je odtujil Vivendi. Zato bomo od njih v bližnji prihodnosti deležni streljanj po odprtem svetu (z novim Ghost Reconom hočejo konkurirati Battlefieldu in Call of Dutyju), licencijad, ekstremnih športov in v multiplayer usmerjenega srednjeveškega garbanja, ki kanalizira navdušenje nad Igro prestolov. Nabor, pripravljen za prodajo, ki bi ga zlahka pripisali Electronic Arts, Activisionu ali Microsoftu. Ašašine so nehali vsakoletno štancati šele, ko so zaznali res slab odziv, marketinško težko opredeljivi Beyond Good & Evil 2 pa skrivajo kot kača noge in prestavljajo kot mačka mlade. Hja. Včasih je Ubisoft določal naravo posla – zdaj slednja določa Ubisoft.



Plesna serija Just Dance je pomagala malce spremeniti dojemanje videoiger kot mirujočega, samotnega početja. Kamerica ali gibalni kontrolnik beležita naša čudna trzanja na tancarske uspešnice.



The Stick of Truth je Ubisoft dobil zadnji trenutek, saj so ga southparkovci in ekipa Obsidian razvili sami, nakar jim je dogovorjeni založnik THQ propadel. S posrečenim naslovom so se bogato omastili.



For Honor je eden od Ubijevih naslovov iz letošnjega portfelja. Iz pogleda od zadaj bomo kot vitez, viking ali samuraj uničevali pripadnike ostalih frakcij. Kampanja bo, toda poudarek bo na večigralstvu.



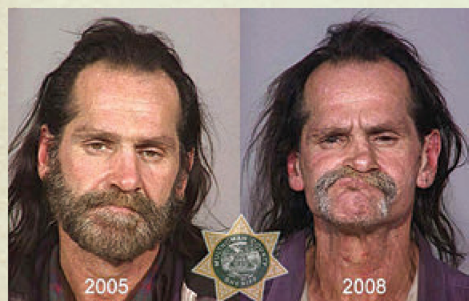
Črnikaste luknje v McMungov zob niso izvrtale mamile. A tako boli, da se čas in prostor kar krivita.

Zakaj mamilaši ostanejo brez zob?

Igralec Charlie Sheen je znan po divjih zabavah. Z veliko žlico ni zajemal le življenja, ampak tudi mamilje. Danes je njegov obraz uvel in njega nasmeh umeten. Prave zobe je izgubil, česar niso preprečili niti najboljši zobozdravniki. Charlie spada med odvisnike, naj bodo revni ali bogati, ki radi zlorabe substanc fašejo dentalni problem. Razlogi za propadanje čekanov pri tej skupini pa so manj intuitivni, kot bi pričakovali. Izkaže se, da je za zdrave zobe potrebna slina. Če slednja ne opravlja svojega dela, škode ne bo preprečilo niti divje ščetkanje petkrat na dan. Je namreč prva linija obrambe, del kompleksnega mehanizma s kopico nalog, ki jih lahko izpolnjuje kakovostno – ali zanič. Znano je, da na slino vpliva kup dejavnikov, med drugim jemanje zdravil. Zato imajo stari ljudje, ki morajo jesti cele koktejle pilul, pogosto suha usta. Podobno učinkujejo droge. Opiati upočasnjujejo prebavo, ki se začne v ustih, pri čemer spremenijo tako sestav izločka žlez slinavk kot količino. Kaj to pomeni za zobe? Slina je njihov varnostnik. Ustvarja zaščitno prevleko, ki upočasnjuje izgubo kalcija in drugih pomembnih snovi. Nevtralizira ali redči kisline, ki razjedajo sklenino. Koristne vrste bakterij pušča pri miru, za škodljive pa ima pripravljena specializirana protitelesa, da jih tamanijo. Brez sline se ravnovesje podre v prid zločestim mikrobom. Slednjim sluz aktivno preprečuje oprijemanje in s tem ustvarjanje zobnih oblog, plaka, ki je ključnega pomena pri propadu zobovine. Ker spira koščke hrane po obedu, bakterijam odreka nutriente. Če ob vsem naštetem slina odpove sodelovanje, je do proteze le še korak, na dušo položijo zobozdravniki. To med drugim dokazuje Sjögrenov sindrom, katerega žrtve nimajo dovolj sline. Praviloma vse izgubijo zobe. Skrajno neugodna je tudi slinska suša po obsevanju zaradi tumorjev na področju glave.

Od drog so še posebej nevarni metamfetamini, ki takisto sušijo usta. Za nameček povzročajo zapiranje ustnih žil in redna uporaba lahko pripelje do propadanja dlesni ter ostalih podpornih tkiv. Zobje brez dlesni pa so kot drevo brez tal. Problematične so nadalje primesi oziroma nečistosti v drogi. V krek zamešajo kisline, ki skozi kajenje neposredno razžirajo lep nasmešek. Še posebej preteče področje so tako imenovane nove droge, spojine od 'sladoleda' naprej, ki vznikajo kot gobice po dežju. Skorajda neraziskane so, zato pa hudo priljubljene pri slovenski mladeži. In druge mamile? Te so griznemu aparatu manj škodljive oziroma učinka še niso neposredno dokazali. Pri kadilcih trave so denimo bolezni dlesni pogostejše, a ni nujno, da je za to kriv THC ali sámo kajenje tobaka. Lahko je kaj drugega – morda življenjski slog.

Zasvojenci pogosto razvijejo kolateralne slabe navade. Z roko v roki z zadetostjo često hodi hrepenenje po sladki hrani in mehurčkasti pijači. Številni začnejo stiskati čeljusti in škripati z zobmi, kar jih še strukturno načne. Da obsedenost, ki žrtve stane celo služb in družin, na stranski tir potisne skrb za higieno, pa je samoumevno. Sploh tistim, ki jim zaradi mamil dobesedno gnije telo, vključno z usti, kot je v primeru droge krokodil. A opozorilo velja tudi širše. Kdor si privošči šestnajsturne gejmerske seanse, se pri tem baše s sladkarijami in nato neumitih ust zakomira za prav toliko časa, kmalu ne bo preveč različen od Charlija. Le da ima slednji več denarja za proteze.



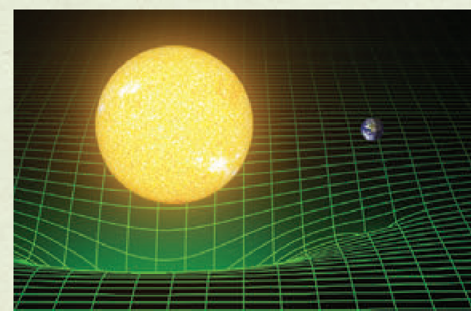
Metamfetamini zbudijo občutek sreče, zato zasvojijo skorajda instantno. A kot kaže tale nesrečnik, pripeljejo v zanesljiv propad. Tudi čeljusti.

Kaj so gravitacijski valovi?

Za vedenje o obstoju zvezd, galaksij in ostale vesoljske robe se lahko zahvalimo skoraj izključno fotonom elektromagnetnega valovanja. Februarja letos pa se je to spremenilo. Človeštvo je dobilo nov čut, novo okno v vsemirje. Ameriški observatorij LIGO je zaznal gravitacijske valove, pojav, ki so ga pred več kot stoletjem napovedali ata Albert Einstein. Z najdbo se je začela nova era astronomije, v kateri bomo lahko 'videli' tja, kamor s pomočjo radijskih, svetlobnih in drugih EM-valov nikoli nismo.

Einstein je pravilno naumil, da vesolje ni statičen oder, v katerem se odvijajo kozmični dogodki, temveč da je vse relativno. Na čas in prostor, ki sta v osnovi eno, vpliva sila težnosti. To so že zdavnaj dokazali. Na GPS satelitih dvajset tisoč kilometrov nad površjem, kjer je težnost švohotnejša, čas teče drugače kot na tleh, zato jim morajo periodično usklajevati ure. Masivna telesa torej okrog sebe ukrivljajo tkanino prostora-časa. Ko pospešujejo, skoznjo pošiljajo motnje. To so gravitacijski valovi, komaj zaznavna pokrčenja in raztezanja prostora-časa v smeri izvora. Poenostavljeno se jih da primerjati z učinkom potega roke po vodni gladini. Ustvarjate jih tudi sami že s tem, če obrnete stran v reviji, le premedli so, da bi na karkoli vplivali. Gravitacija je pač daleč najšibkejša med silami vesolja. Težnostni val torej ni primerljiv z metrskim pljuskom na morski obali, ki bi privihral in popačil našo stvarnost, temveč s tem, da se prostor med dvema milijonoma kilometrov oddaljenima objektoma skrči za milijoninko milijoninke metra oziroma za drobec drobca atoma. In še manj.

V izjemno zahteven izziv zaznave je že pred desetletji zagrizel LIGO. To je par podolgovatih stavb v ZDA, pravzaprav štirikilometrsko ravnilo, ki ves čas lasersko meri, ali ti štirje kilometri merijo točno toliko ali ne. Šele lani so prvič zadeli na loteriji. V manj kot sekundi trajajočem pokrčenju prostora so uzrli črni luknji 1,4 milijarde svetlobnih let stran od Zemlje, ki sta se po vse hitrejšem kroženju ena okoli druge združili. LIGO je še videl, da sta vsebovali po 29 in 36 mas našega Sonca ter da se je za tri sončne mase snovi neposredno pretvorilo v energijo. Izjemno, sploh če se spomnimo razdejanja atomske bombe nad Nagasakijem. Tam se je sprostil uboren gram plutonija.



Masa upogiba prostor-čas, Sončeva bolj kot Zemljina. Če bi ju pahnili iz smeri, bi objekta po tkanini poslala valovite motnje. Gravitacijske valove.

Kako so vse to izvedeli? Pospeševanje je razburkalo prostor-čas vse do našega planeta in naprej. Gravitacijski valovi pa vsebujejo – tako kot svetloba – valovno dolžino, amplitudo in polarizacijo ter nosijo informacije o svojem izvoru. Hkrati imajo še eno prednost. Elektromagnetno valovanje vmesna snov ustavlja ali popači. Človeštvu zaznavni težnostni valovi pa gredo skozi vmesno snov skorajda tako, kot da je ni. Je nihanje vesoljskega odra, ki ga akterji načeloma ne motijo. Tako so znanstveniki videli divji ples črnih lukenj, ki bi sicer ostal vekomaj skrit. In še bolje bo! Zdaj že načrtujejo ogromen observatorij v vesolju, tri sonde, oddaljene milijon kilometrov, ki bodo prav tako do pičice atoma natančno preverjale medsebojno razdaljo. Zaznale naj bi celo manj silne zadeve od črnih lukenj. Le na težnostna očala ne gre računati – to bo za vedno domena megalomanskih opazovalnic.

Te grozne igrice

Ojoooj, kako sem se naposlušal te mantre. Začelo se je že v osnovni šoli, ko sem dobil bajeslovnega ZX spectruma. Mlajšim, ki še niso videli naših številnih oltarskih analov, naj razložim, da je bil to trideset centimetrov širok hišni računalniček z gumijastimi tipkami in 48 kilobajti pomnilnika, v katerega si igrico, včasih celo zgolj nivo, s kasetofona pretakal cirka pet minut. Mislim, da je bilo to okrog leta 1784, nisem pa ziher. Lahko, da se je pripetilo dvesto let kasneje, kdo bi vedel. Kakorkoli, jamrarija se je začela s trenutkom, ko je neznansko futuristična naprava prispela v hišo. Temeljni argument proti njeni čezmerni rabi je bil, da bo pokvaril televizor. Sicer tedaj nisem bil serviser in še zmerom nisem, a nekako se mi je zdelo celo v rosnih letih čudno, da bi povsem legalen antenski signal iz naprave na nek čudežen način postopoma tako zavdal črnobelemu ekranu, da bi ta naposled odpovedal. Ksihta Tomaža Terčka in Mita Trefalta z RTV Ljubljana pa bi ne imela enakega učinka. Ravno tadva bi zaslon prisilila v prerano smrt!

Mladostni sumi glede družinskega telefunkena so se naposled izkazali za pravilne, vendar to ni bil edini argument proti radostim s črnim polpetom. Kmalu je prišel znani "igrice ti škodijo," kakopak nepodprt s čimerkoli oprijemljivim. Ne rečem, moj vid res že od otroških let ni *twenty twenty*, toda zavdal sem mu bistveno prej, ko sem voraciozno goltal bukle iz mestne knjižnice celo ponoči pod odejo z brlivko, danes nevredno najslabšega mobitela. Strmenje v mavričino megleno sliko s cvetočimi artefakti in puhastimi robovi (učinek je moč poustvariti v mnogih emulatorjih) je le še prililo olja na ogenj. Nadalje so bile igrice nenadoma krive za sila relativen neuspeh v šoli in, ob pomanjkanju drugih večjih osebnih grehov, vremenske razmere, dolge vrste v trgovinah ter mir v Jugoslaviji.

Ko sem zrastel in zakoračil v beli svet, ki je odtlej dlačevju ustrezno siv postal, sem odkril presenetljivo korelacijo med mnenjem očakov iz gospodinjstva in splošnim odnosom do igric. Kakšnih vse pametovanj kot udeleženec področja nisem bil deležen od glavnotočnega tiska, politikov, učiteljev, samooklicanih medijskih strokovnjakov in ducatov drugih modrijanov! Igrice povzročajo odvisnost, navajajo k nasilju, omogočajo strelske pohode. Razvpiti ameriški odvetnik Jack Thompson je proti njim izvêdel pravi križarski pohod in poslanka Hillary Clinton, zdaj edina kolikor toliko normalna kandidatka za predsedniški položaj, je vložila predlog zakona, po katerem bi z drakonsko globo kaznovali vsakogar, ki bi nasilne igrice prodajal premladim osebam. Tresla se je gora, rodila se je miš, iz tega ni bilo nič in Thompson, čigar zgodbo smo videli v nedavnem filmu Gamechanger o Grand Theft Autu, se je umaknil izpod žarometov. Čudno to ni bilo, kajti ne on ne ostali nasprotniki videoigric niso mogli predložiti nobene resne znanstvene študije o dejanskih slabih učinkih tovrstnega udejstvovanja na um ino razum. S tem so bili na nek način enaki kot moji starši pred toliko leti: dobronamerni, a pretirani v mnenjih in reakcijah. No, razen Hillary, ki je znana oportunistka in bi v nekem drugem času bržda podprla uplinjanje Judov, če bi ji to prineslo politične točke.

Osnovno težavo z vsemi glasnimi zagovorniki teorije o groznih videoigricah, pa tudi z njihovimi verbalno-vokalnimi nasprotniki, vidim v pretiravanju. Vsakemu tepcu je jasno, da različne stvari na različne ljudi vplivajo različno. Nekdo z veseljem golta pikantno omako, ki drugemu na mestu ubije čreva. Nekdo si na čeber povezne VR-vizir in brez vsakršnih kapric zakorači v navidezni prostor, drugega nemudoma obideta slabost in omotica. Nekdo v igricah vidi sprostitev in zabavo, drugi vanje pretoči svoje siceršnje težave, nakar ga vidiš čez toliko časa vandrati po ulicah z repetirko oziroma vse dni tičati v kleti ter drkati prinašalne kveste v popularnem ememoju. Stvari niso tako jasne in glasne, kot bi jih radi predstavili aktivisti te ali one strani, ki se na Twitterju in drugih omrežjih trudijo biti čimbolj vreščavi, da bi jih ja kdo opazil. Prav nič drugačni in bolj verodostojni niso kot njega dni Thompson in kompanija, le medij podajanja se je spremenil. Ob tem zaupanja vredne študije še vedno ni.

Pa tudi za osebno odgovornost gre – za pojem, ki je v današnji pomehkuženi, z obiljem prežeti zahodni civilizaciji vse manj aktualen. Dušebrižniki bijejo plat zvona, češ, kako videoigre in internet spreminjajo miščljenjske vzorce in način konzumiranja vsebin. Svojčas je bilo normalno brati dolge knjige in kilometrske članke, zdaj marsikdo ni sposoben prebaviti niti treh kratkih odstavkov besedila. Raje si ogleda spastičen video in še tisti ne sme biti predolg, kajti možgani so sedaj vajeni informacije obdelovati istočasno, po koščkih in plitko, ne več zaporedoma, sceloma in poglobljeno. Ampak vsak, ki se prepusti temu 'internetnemu' načinu razmišljanja, to stori sam, ne da bi mu pripadnik ISIS stal za hrbtom z ogoljeno sabljo, grozeč, da mu nemudoma odrobi glavo, če ne bo požrl sleherne novičke o Kim Kardashian ter poklikal vsakega clickbaita na Planetu Siol. Skrb za sočloveka je sicer na mestu, a na kraju se slehernik sam odloči, ali bo šel med drevje in ljudi, pa četudi le na rovaš Pokemona Go, ali pa bo sameval v kevdru in s čedno vilinko klal vepre.

Sneti



Dostikrat, ko je treba nabrati točke pri nepoznavalskih volivcih, se začne omenjati nasilne igrice in žlobudrati "Za otroke gre!"



Odin Sphere Leifthrasir

Nerazumevanje. Začudenost. Celo zgražanje. Vsega tega sem že bil deležen, ko sem pred naključnimi gledalci igral tole farbovito, animejsko sekljačino. Češ, čudna reč je samotarsko nažiganje enega knofa v pogledu od strani, saj smo vendarle v dobi trirazsežnih večigralskih špilov. A se to sploh da kupiti pri nas, mi je zabrusil predstavnik enega naših gamerskih trgovcev. Na odgovor, da pač kupiš na daljavo in digitalno, se mu je čelo nagubalo od nerazumevanja weeaboojev in temačnih misli na izgubljeno maržo.
Kar predstavljam si reakcijo, če bi obelodanil pravo nrav Odin Sphera za PS4, PS3 in vito! Gre namreč za predelavo izvirnika, ki je pred nič manj kot osmimi leti vzburjal tokiofile na playstationu 2. A vedeti je treba, da je Leifthrasir bistveno več od klasičnega zlitja barv na star(insk)o osnovo. Prvotni razvijalci so vzeli v roke tako sebe kot original, preuredili njegove številne vidike in izdobavili privlačno, igralno ter posrečeno akcijado, ki vleče levji delež od svojih štirideset in več ur. Resda velja polno ceno, kar je za potomko Golden Axa in podobnih enostavnih starin nenavadno, a je je vredna.



Leifthrasir je solidna frpjska sekljačina, ki kljub eni sami ravni premikanja dostavi nemajhno globino. Poteze in specialke se sčasoma nagrmadijo.

Petero junakov

Kot je značilno za igre, ki temeljijo na nordijski mitologiji, se bliža konec dni, Ragnarok, in svet je v potočki zijalki. Na tem odru se za nadzor nad bajeslovno napravo spoprimeta pravljični deželi 'demonskega kralja' Odina in gozdnih vilinov, medtem ko ostale življenjske vrste, kot so kuharski zajci (ne, res), s strahom opazujejo spopad titanov. Celotno pripoved zapored izvemo iz zornih kotov petih zaporednih likov, ko kot nedolžna deklica v topli, prijazni domači knjižnici v spremstvu črne mačke zapored beremo njihove knjige – zgodbe. Ko pridemo skozi vsa poglavja, vzamemo v roke naslednjo. Je punčka, upoštevaje barvo živalske kompanjonke, bodoča coprnica? In koliko je vseh knjig? Res le pet, kolikor je osrednjih nastopajočih, ali kakšna več? Morebiti celo dve?
Štorija se sicer odstira zelo počasi v obliki tekstovnih oblačkov. Vendar je nenavadno zanimiva, sploh za ta žanr, in polna šekspirjanske tragedije. Naj gre za začetno valkiro, ki se trudi ugajati brezbrižnemu očetu, vilinsko princeso, ki v boju za oblast trebi lastno žlahto, ali senčnega viteza, ki v zameno za nadnaravno moč podpiše hudičevo pogodbo s kraljico podzemlja – igra obiluje s težkimi temami in žalobnimi trenutki. Seveda jo zanese v melodramo in včasih je nakladancije toliko, da vse skupaj raje preskočiš. Toda usode navidez lutkastih in risankavih likov se te kljub temu dotaknejo. Če bi bila to knjiga iz žanra visoke fantazije ali animiranka, bi jo z nekaj gledanja skozi prste z veseljem použil.

Ni tako ajnfoh!

Ali toliko kot besede in zgode vleče igranje, ki ancientno zlatosekirno zasnovo povleče nekoliko naprej. Zgleduje se po frpjski nadgradnji tega recepta, kot sta ga udejanjili znameniti hodi-v-desno sekljalnici z licenco Dungeons & Dragons – Tower of Doom in Shadow over Mystara (Joker 240). To pomeni, da običajno opletanje z orožjem po elfih, demonkah, prikaznih, vitezih in slični zalegi dopolnjujejo številne veščine, uroki in napitki, s čimer se bojni sistem dodobra razširi. Spočetka je posel kot običajno, saj za garbanje z valkirino sulico uporabljaš en sam gumb. Poleg tega se ne premikaš ne gor ne dol, temveč si obsojen na gibanje v eni sami ravnini.

ZMAJSKA ALTERNATIVA

Kljub Odinovi solidnosti so japanski razvijalci Vanillaware, specializirani za staromodne mešanice udrihanja in frpjstva, naredili še eno, boljšo igro te vrste. To je zdaj tri leta stari Dragon's Crown, bržda najboljša sodobna hodi-v-desno pretepačina. Narejena je za playstation 3 in vito (o predelavi za PS4 ni slišati) in za razliko od Leifthrasirja omogoča tudi gibanje gor in dol, tako da imaš več svobode in taktike. Nadalje si lahko član tovarišije, bodisi žive bodisi računalniške, in si prosto izbereš poklic, namesto da bi bil vpet v zaporedno sosledje likov. Je pa res, da je zgodba na ta rovaš manj kompleksna in zanimiva kot v Odinu. Igro, ki je v Jokerju 245 prejela 85, lahko marsikje dobiš za orenk nižjo od Leifthrasirja, pri čemer se nista postarali ne njena gloriozna 2D-zunanjost ne dokaj kompleksni igralni pristop. Še vedno priporočam!





Manj kot za stalno izmenjavanje tehnik gre za njihovo ponavljanje v smiselnih okoliščinah. Če nekdo veselo nastavlja ščit, mu velja spodsekati noge.



Najboljše jedi iz nabranih sestavin in receptov dobiš v restavracijah. Na ta način si deležen občutno več izkušenj, kot če bi surovine použil na bojnem polju.


Čeprav se nekaj časa ne zdi tako, je sčasoma in zlasti s telesno šibkejšimi liki nadvse pametno uporabljati blok. Blblblbl!



Ko se kamera samodejno odmakne, imaš dodatno priložnost občudovati premnoge detajle. Sposobna jih je dostaviti le ročno izrisana, dvorazsežna grafika.

Vendar hitro ugotoviš, da vse ni tako enostavno. Lik je izredno gibčen, kar zagotavlja dinamiko spopadov. Sposoben se je dobesedno spreletavati naokoli, napadati od zgoraj ter dvigati sovražnike v zrak in tam z njimi žonglirati. Nadalje rezljanje, ki ne nudi dosti kombinacij, obilno dopolnjuješ s posebnimi veščinami. Najdeš jih v skrinjah ali kot skrivnosti oziroma si jih deležen v obliki nagrad za opravljene naloge in poražene šefe. Segajo od ledenih neviht do serijskih zbodljajev in jih je toliko, da jih lahko pripneš ne le na eno od smeri križca in gobice, temveč na kombinacije njih, recimo gor, dol + krožec. Poleg tega se razlikujejo od lika do lika, ki ne vihtijo enakih orožij, marveč imajo tako samosvoja krepelca kot veščine. Kot ugotoviš kasneje, krmariti frčalno samostrelko pač ni enako kot nadzorovati coprnico ali viteza.

Si pa vsi vojščaki in vojščakinje delijo spektakularnost deljenja udarcev, kajti zaslon brsti in cveti od svetlečih zarez ter ognjevitih eksplozij. Sličic animacije je resda nekam malo, tako da je občutek starinski. Vendar to sodi k vtisu, da prisostvuješ slikanici v okvirnem slogu animejev in mang. Še tretjo dimenzijo garbanja predstavljajo napitki, zlasti magično napadalni, ki ustvarijo vihar, steber plamenov, zastrupljeno območje in tako naprej. Sam se odločiš, kateri plati sistema boš namenil več pozornosti.

Serenada lačnih ust

Igro tvorijo poglavja – bojišča, sestavljena iz posameznih lokacij, med katerimi se seliš skozi prehode in vrata. Ker se po njih giblješ v ravni črti, vendar s tem po njih krožiš, je vtis sprva čuden, a se navadiš. Prav tako se ti nekaj časa (in občasno vmes) zdi, da zgolj na slepo opletaš z orožjem in kanalje padajo. To je sicer do neke mere res, vendar s tem zgrešiš poanto – ponavljanje do perfekcije. Le ob najvišji oceni posameznega obračuna namreč dobiš vse najhudejše dragotine in predmete, ki jih potrebuješ za vstop v dodatne sobane, kjer je še več fine robe. Zato to ni tlaka, marveč stremenje k popolnosti, kot si morebiti vajen iz Bayonette.

Navlake, kot so raznorazni amuleti, sicer ne potrebuješ, če si nadvse spreten. Toda običajnemu igralcu bižuterija pomaga in ker si je moč nadeti le tri kose naenkrat, je treba med njo pazljivo izbirati. Takisto je moč na poti najti številne skrivnosti (nekje se pomanjšaš na velikost čebelice, da se lahko stlačiš v tajni prehod) in prostore za počitek. Tam čakajo trgovci z uporabnostmi in ciganska kuharica, pri kateri lahko v skladu z nabranimi recepti dobiš želeno jed, če imaš surovine zanjo. Duhamorno klasično craftanje iz frpjev namreč v Leifthrasirju zmutira v hecno vzporednost. Vseskozi nabiraš čebulice, mleko, jajca in podobno, nakar iz tega v restavracijah dobivaš hrano, s katero si višaš izkustveno stopnjo. Oziroma to počneš z goltanjem sadežev, katerih semena zasadiš, nakar zel kot kak zblaznel pravljični botanik futraš z energijo iz poraženih capinov. Pristop je včasih zamuden, vendar svež in tako odbit, da si ne moreš kaj, da ne bi zmerom znova hodil k debelušni zajklji po čokoladni sufle in pečeno kračo s feferonom.

Nordijsko je kul

Mestoma se Leifthrasir nekoliko vleče, predvsem zato, ker je zgolj enoigralski in ker njegovi običajni sovražniki na normalni težavnosti dostikrat ne predstavljajo izziva. A če si car, lahko vedno prestaviš na višjo, naokoli pa je skritih zadosti posebnih sovragov ter (mini)šefov, ki terjajo obilico rabe veščin ter dobrega gibanja. Med njimi niso le zmaji in podobne klišejskosti, temveč škratovska leteča ladja, rogat jeti in še marsikaj. Nasploh je zaloga raznolikih nivojev, od globokogozdnega zelenja prek vulkanskega podzemlja do gradov, občudovanja vredna. Vsebine pa je še in še, zlasti ob zaključnem šefovskem sosledju, več koncih in odkleplјivi najzahtevnosti.

Količina novosti glede na izvirnik se razkrije šele tedaj, ko ga greš igrat – to ni težava, saj je priložen. Še zmerom je lep, a kmalu uvidiš, koliko uravnotežanja in piljenja so Vanillaware udejanjili v novi inačici. Naj govorimo o nanovo domišljeni alkimiji, odstranitvi umetne omejitve udarcev, pretresenem sistemu razvoja lika ali večjem inventarju. Svežina igro preveva na vsakem koraku in če se ti je Odin Sphere njega dni zameril, mu velja nameniti še eno priložnost. Če pa ga ne poznaš in te tovrsten slog obračunavanja z risankastimi hordami količkaj mika, ti ga priporočam. Bova že dva čudaka, ki v Sloveniji igrata take nezaslišanosti!

80 ***Sneti si veli speči robidov štrudelj, posejan s štrclji sovražnikove morale. Ham!***

Vanillaware / NIS za PS4, PS3 in vito



Na dolgi rok se šefovje, kot je ta pozoj, morebiti malo prevečkrat ponovi. A ker sta mnogih novih veščin deležna tako ti kot oni, to ni nek bistven minus.

The Technomancer





Technomancer je tretjeosebni akcijski rpg z aktivnim premorom in likom, ki v enem združuje tako fizičnost kot magijo. Lahko tepe, strelja in cimpra compra.

Seveda si vsi želimo zgolj kakovostnih, s srcem narejenih iger izpod rok mojstrov. A korito je širno in želja po karieri v igroklamfaštvu prisotna pri marsikom, naj bo odličnik ali ne. Zato nekateri izdelovalci prodirajo in zapravljajo bogate solde, drugi pa sledijo in so omejeni z manjšim proračunom ter talentom. Tak je mali francoski studio Spiders, kjer za plačilo položnic radi sodelujejo z drugorazrednim založnikom Focus Home Interactive in se zgledujejo po velikanih. V svojo prejšnjo igro, ničprida srednjeveško-pravljični frp Bound by Flame, so namešali zlasti Witcherje, Amalur, Dark Souls in Igro prestolov. Enako tretjeosebnega, striktno samotarskega Technomancerja pa so krepko prepojili z Mass Effecti.

Oče Janeza Krstnika

Adut igre je lasten univerzum, ki se naslanja na tistega iz prejšnje ZF-igre istih avtorjev, Mars: War Logs. Dvesto let po človeški kolonizaciji rdečega planeta se na slednjem vnamejo vojne za vire. Temačnemu, zajebanemu svetu vladajo korporacije, ki z železno roko nadzorujejo mesta in se med sabo pehajo za oblast. Bajeslovna ost njihovih oboroženih sil so technomancerji – posebneži, ki mojstrujejo številna orožja in so iz teles sposobni sproščati električni tok. Nastopimo kot eden od njih, zelenec Zacharia, ki se javi na službovanje v metropoli Ophir. Čistil bo ulice sumljivih elementov, lovil nasprotnike režima, špilal postreščka in skakal po puščavski okolici. Povsod bo srečeval človeške in alienske sovražnike, predvsem pa bo spoznal blišč in bedo tujeplanetne družbe prihodnosti. Tiste, ki je daleč od usmiljenja in obilja ter se osredotoča na surovo, živalsko preživetje. Je bilo na modrem planetu res tako hudo?

Pripoved spočetka ne deluje privlačna in se, roko na srce, kot celota ne bo vpisala v anale. Zaharija dolgo ostane junak brez lastne osebnosti, ki ga stalno pošiljajo na prinašalne kveste, da se ti od enih in istih ulic že malo blede. A kasneje se zgodi presenečenje, ki razdre gosto napletene mreže, in niti pripeljejo do več koncev. Z vandranjem in branjem konkretnih količin teksta (če nisi čitalsko razpoložen, jih lahko preskočiš) si razširiš obzorja, doumeš ljudi ter dobiš vpogled za zavese. Tam se odvija širša bitka, ki vključuje tako frakcije in technomancerje kot domorodni, bolj ali manj pošastkasti živelj. S sprejemanjem odločitev, ki še zdaleč niso črne in bele, oblikuješ junakovo osebnost. Če bi rad vodil barabina, ki se ne ozira na moralo, usmrčuješ potolčene ljudi, s čimer si slabšaš karmo, a debeliš bančni račun, in zganjaš nemoralnosti. Priložnosti za to imaš v masseffectovskih dialogih ničkoliko, ko denimo vodjo teroristov izpustiš, pridržiš ali ugonobiš. Odvisno od tega se bo v prihodnosti nekaj pripetilo – lik se bo morda vrnil, dobil boš alternativen kvest in dogodki se bodo razpletli drugače. Takisto se določenim frakcijam zameriš in drugim prikupiš, kar spet vodi do določenih prigod. Pri tem nasprotnike razumeš, saj imajo lastne interese, v igri pa vlada moralna sivina. Nekako tako kot pri Sithih v Knights of the Old Republic, kjer temna stran Sile ni bila več videti tako črna, ko si vanjo dobil vpogled.

Odmev biološke robe

Ljubitelji židanih, veselih iger naj se Technomancerju na daleč ognejo, saj večje turobe že dolgo nisem izkusil. Marsovska mesta so narejena iz same kovine in betona ter so ne glede na čas dneva potopljena v večno poltemo. Po ulicah sicer hodijo in stojijo ljudje, vendar so na moč lutkasti in daleč od tega, da bi jim lahko sledil po vsakdanjih opravkih. Kljub visokemu stropu, ki ščiti notranjost pred neugodnimi zunanjimi pogoji, imaš močan občutek stlačenosti in statičnosti. Tisto prvo je za ljubitelje namorjenosti dobro, toda nerazgibanost in praznina sta taki, kot bi igral deset let star špil. Ob to se morda ne bi spotikal, če te ne bi kvesti nenehno pošiljali od Poncija do Pilata na raznorazne konce, pri čemer ene in iste predele prečkaš tolikokrat, da si jih že pošteno sit. Svet namreč ni odprt, marveč ga tvori niz ostro ločenih lokacij, od urbanih do zunanjepuščavskih, med katerimi strmiš v nalagalni zaslon. Zatemnitve so celo med vstopanjem z ulic v stavbe in prehajanju med nadstropji. Glede na to, da ne laziš po vesolju kot v Mass Effectu, bi se lahko s tem bolj potrudili.



Ulice marsovskih mest, kot je Ophir, so mračne in polne beračev, mutantov ter čudakov. Škoda, da so tako neživljenjske – prijateljic noči ne moreš licitirati.

Dejansko je Technomancer nekakšno ljubavno pismo Biowaru, saj se po njihovi vsemirski in zmajski sagi zgleduje na vsakem koraku. Detektivske naloge? Kljukica. Sotrpini, ki odobravajo tvoja dejanja oziroma jih ne, s katerimi pleteš globlje, sčasoma celo ljubezenske vezi, in ki znajo pobrati šila in kopita z dragoceno opremo vred? Kljukica. Rasizem, le da so namesto vilinov v nemilosti mutanti? Kljukica. Prisežem, da sem vsebino določenih zadolžitev že videl v ME in DA, naj je šlo za premočrtno rdečo nit ali na ducate neobveznih poslanstev, kjer sem vohljal za kameradi, raziskoval izginotja, branil znanstvenike, se preoblačil v beraške cunje ter se veliko, veliko bojeval.


Šefovje, kot je mati bogomolka, udari silovito in kliče kamerade, a ne poseduje kakšnih posebej domišljenih ali izvirnih vzorcev. Ranljive točke so očitne.

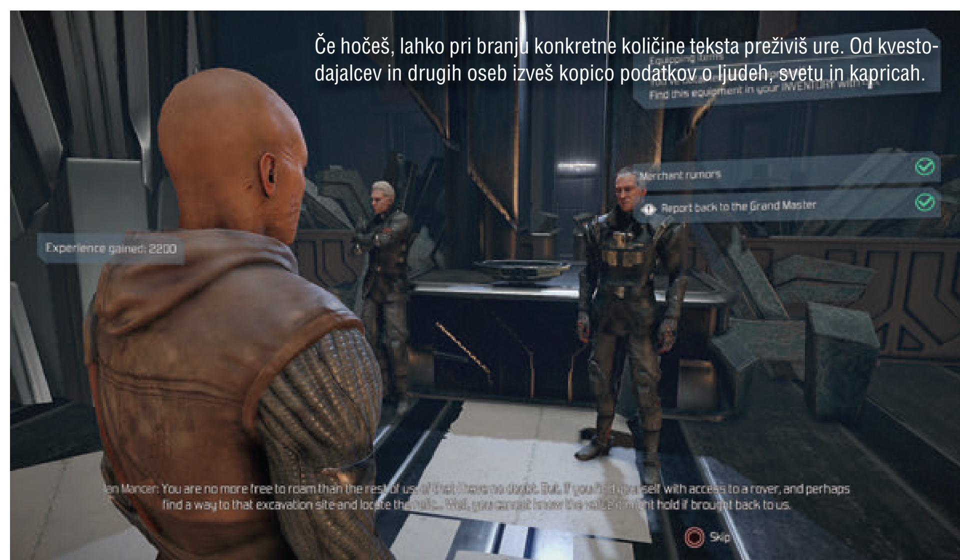
Moja mama je strela

Avtorji sicer trdijo, da je moč špil obrniti brez trohice konflikta, zgolj s pogovori in šibanjem mimo kočljivosti. Toda za kaj takega se bodo odločili redki, sploh zato, ker so Francozi v obračunavanje vložili kar nekaj truda. V temelju je Technomancer akcijski frp z realnočasovnim bojem, kjer večinoma deluješ kot enomožna banda. V tehnomancerskem telesu združuješ kar tri orožarske sloge in še štromarsko copranje povrhu. Moč se je šopiriti s pištolo v eni in bodalom v drugi roki, poprijeti za dvoročno palico ali zgrabiti buzdovan ter ščit. Slednji slog je najbolj obramben, palični sredinski in strelski najbolj napadalen ter usmerjen v kritične zadetke. Tehnomancerija pa je namenjena jedijskemu cvretju capinov s prasketavimi žarki, elektrifikaciji hladnih orožij in sličnim podpornostim. Ja, futuristični bojni mag si!
Z vlaganjem izkušenjskih točk se lahko specializiraš ali si punčka za vse, kakor ti drago. Stil pa lahko kadarkoli menjaš, odvisno od situacije. Nemara naletiš na trd oreh v obliki kovinskega zaščitenca, ki terja večjo mobilnost, ali te napade horda alienskih žužkov, pred katerimi se je modro zakriti z jekleno pokrovko. Če ti gre za nohte ali je treba menjati tarčo, kar med divjanjem ne deluje najbolje, sprožiš aktivni premor, med katerim odrediš zaužitje zdravila in sprožiš to ali ono veščino. Celo spat je treba iti od časa do časa, drugače se giblješ počasneje in si ob bonuse. Take gradnike so moderne igre zavrgle, Francozi pa jih še zmerom obrajtajo.


Domorodske žverce so seveda, kot taki nizkorodni vrsti ZFja pritiče, insektoidne sorte. Znajo pa presenetiti s kakšno domislico, kot je skupni električni napad.

Zadenem, malo zgrešim

Sliši se komplicirano in do neke mere tudi je, zlasti če si daš opravka z nadgrajevanjem in izdelavo (craftanjem) robe. Višjo težavnost kot izbereš, več pozornosti moraš posvetiti garderobi, več šteje pravočasno izvajanje akcij in bolj si kaznovan za neumnosti. Knofodrk te namreč ne pripelje daleč, kajti nasprotniki znajo tako blokirati kot se izmikati in vmes menjavati orožja. Če izbereš hitri slog, se moraš dobro ogibati, pri počasnem pa blokirati. Za nameček barabe na vročih točkah, kjer jih srečuješ, napredujejo skladno s teboj, tako da more biti usoden sleherni spopad. Spremljevalcem žal ni mogoče ukazovati in niso bistri, a vseeno znajo pripomoči v obračunih proti uličnim roparjem, vojakom, nabildancem, drugim tehnomancerjem in marsovski žuželčnjadi, ki te zastruplja ali elektrokutira. Kakopak naletiš tudi na šefe, od insektoidne matere do smrdljive megaličinke, ki bi te nadvse rada speštala pod belim trebuhom.
Občutek pri tepežkanju je na splošno v redu in nabor sovražnih veščin spodoben, saj ti znajo med drugim prekinjati napade. Je pa res, da nagrad za odličnost v tem pogledu špil ne bo pobral. Za kaj takega je preveč neroden, s pretirano osnovno animacijo in mankom fines. V garbanju preprosto ni zadosti elegance in inteligence, kar vidiš že po tem, da lahko dosti capinov *stunlockaš* z zaporedjem udarec s ščitom – udarec z buzdovanom. Ko jih zaradi splošne lesenosti kasiraš po prašnikih tretjič zapored, nisi navdušen, tako kot ne, ko globoko v igri naletiš na identične sovrage kot spočetka, le da žvajznejo močneje. Tudi skrito plazenje nič hudega slutečim kanaljam za hrbte je skrajno osnovno in na silo vstavljeno. Škoda, kajti z nekaj več pozornosti, nadarjenosti in denarja bi lahko bilo metanje črev na plot zelo zelo solidno. Je v Franciji res tako težko najti sposobneža, ki bi to uredil?



Če hočeš, lahko pri branju konkretne količine teksta preživiš ure. Od kvestodajalcev in drugih oseb izveš kopico podatkov o ljudeh, svetu in kaprican.

Kriv je kapitalizem

Natanko to velja za vso igro. Marsikod se ji vidi, da so jo delali s srcem, in še zdaleč ni brez odlik, naj bo to presenetljivo v redu zgodba, impresivna okolica, v redu speljan moralni relativizem in svoboden razvoj lika v poljubno smer. Ampak nič ni vrhunsko in brez kapric – fabula zgrabi šele čez dosti ur, svet je razsekan in skrajno turoben, tepežu manjka prefinjenosti in raznovrstnosti. Nivo kratkomalo ni biowarovski in igro bodo veliko bolj kot splošna publika cenili zagrizeni ljubitelji nekoliko staromodnega igranja vlog v znanstvenofantastičnem okolišu, ki pogrešajo tako Mass Effect kot Knights of the Old Republic. Prav oni so tisti, ki posedujejo zadosti potrpljenja in osredotočenosti za prebitje mimo napak. Nasvet takim: počnite to šele, ko bo cena znašala polovico trenutno zahtevanih 40 evrov.

62 *Tehnomancer ali Tečnomancer? Hjah, malo obojega, pravi Sneti.*
Spiders / Focus za PS4, XBO in PC

Adr1ft

V vesolju se vse odvija grozno počaaasi. Debele obleke za zunanje pohode so okorne; sleherni gib vklepa v zavirajoč primež. Tudi znotraj postaj so astronavti vajeni z rečmi rokovati počaaasi in z občutkom. Zaradi manka upora in gravitacije pot nadaljuje vse, kar poleti, in nevarno švigajočih predmetov si sredi neprijaznega brezzračnega prostora ne smeš privoščiti. Tam se možje in žene naučijo gibanje obrniti sebi v prid: z rahlimi sunki pošiljajo zavojčke sodelavcem in grižljaje v usta. Počaaasi. Tako počaaasi kot v Adr1ftu, prvoosebni simulaciji lebdenja v tihi praznini.

Nasedla v vesolju

Leta 2037 je nekdo slabo upošteval navodila, kajti ko se prebudiš iz nezavesti, raziskovalna vesoljska postaja Northstar IV v nizki Zemljini orbiti ni več v enem kosu. Tvoja obleka je naluknjana in njen pogon ne deluje, zato moraš za gibanje ponucati kratke curke kisika – taistega, ki ga potrebuješ za življenje, ja. Na srečo je katastrofični dogodek naokoli raztresel kantice s kisikom, ki so jih očitno imeli pod vsako klopjo. Ravnanje z dragocenim plinom je najpomembnejši igralni element: sleherni premik v neraziskano smer pomeni veliko tveganje, sploh zunaj nepoškodovanih prostorov, kjer kisik uhaja hitreje.

ASTRONAVTSTVO SKOZI VR-NAOČNIKE

Opazovanje orbitalne katastrofe je eden od lansirnih naslovov za rift. Raba čelade doda nove zmožnosti, saj Alex tako znotraj skafandra obrača glavo, česar drugače ne moreš izkusiti. Panično pogledovanje proti robovom vizirja z merilnikom kisika gotovo doda nekaj vzdušne klavstrofobičnosti! Takisto prizori stalno obilujejo s predmeti, ki ti stereoskopsko šibajo mimo glave. Je pa hkrati to velik izziv za želodec. Spričo gibanja po vseh oseh je igralčev center za ravnotežje nenehno na preizkušnji in je v VR-načinu špil težko igrati dlje časa naenkrat; redni premori so nujni. Drugih funkcij očala ne dodajo in celo gibalni kontrolerji ne bodo podprti, dasi špil kmalu izide tudi za vive. Ob popisanih šibkostih Adr1ft res ni 'ubijalska aplikacija'.


Karta za orientacijo je slabo narejena in bolje je uporabiti smernike na vizirju. A celo tedaj znaš zatavati, ker so si nekateri deli postaje vse preveč podobni.



Razen teh sobic za posadko in oddelkov za gojenje rastlin je Northstar IV nekam pusta okolica. Knjige in predmeti se odbijajo od tebe, ni pa jih moč prijeti.



Glasovna pošta in dnevniki so govorjeni odlično ter dobro ponazorijo osebnosti članov posadke. Pozneje je iskanje posnetkov edina reč, ki te vleče dalje.



Tole je ena od treh anten, ki jih je treba rekalibrirati za ponovno vzpostavitev zveze z Zemljo. Vsako popraviš samodejno, na povsem enak način. Ungh.



Blesavost igre: takšne spominke posadke sicer Alex vzame s seboj, a jih nimaš kje pregledati.



Če nisi veteran vesoljskih letalščin, zna gibanje v vse tri smeri terjati nekaj privajanja. A zaradi počasnosti zlepa ni tako kaotično kot v hitrejšem Descentu.

Poganjaš se s curki plina v vse smeri in se sučeš po treh oseh. Ker ni upora, moraš upoštevati vztrajnost in prehitevanja objektov, zato te lovljenje pločevink brž nauči, da se v vsemiru reči dela počaaasi in premišljeno. Vsekakor terja nekaj spretnosti, da ne pristaneš s čelado v steni (kar poškoduje skafander) ali splavaš mimo kantice. Tudi zato, ker je glavna junakinja nadarjena za to, da z roko zgreši zaboj, čeprav se ji drgne ob vizir.
Adr1ft je v osnovi raziskovalni špil, kjer buljiš v presunljive scene uničene postaje na kulisi modre Zemlje. Z Unrealovim pogonom so Three One Zero izdolbli navdušujoče panorame razdejanih okončin konstrukcije. Toda dosti časa za prodajanje zijal ni, kajti treba je usposobiti reševalno kapsulo in pobegniti na rodni planet. In obenem pogruntati, kaj se je zgodilo z ostalimi petimi člani posadke. Oziroma, kaj se je sploh zgodilo. To ugotavljamo z najdenimi zapiski, od koder izluščimo, da smo načelnica postaje Alex Oshima. Pričevanja z vsakim kosom postajajo bolj osebna in če jih najdeš dovolj, se ti razkrije fejst psihično načet zbir ljudi, ki so šli naravnost v pogubo. Pripoved brilijra tudi zato, ker je krivec za nezgodo na koncu zanimiv in da misliti.

Gravitiranje v dolgcajt

Toda bolje, da si zares mahnjen na luštne prizore in zgodbo, kajti na igralnem področju je Adr1ft izjemno kilav. Lovljenje kantic za kisik in izmikanje nevarnim delom na poti je edina reč, ki jo moraš zaobvladati. Pa še tu se nadzor ne odlikuje. Za popravilo rešilnega čolniča moraš drugače enostavno pretakniti več ducatov knofov, ki so raztreseni po vseh koncih postaje. Pri čemer je vračanja v že obiskane prostore toliko, da določene scene ponavljaš trikrat! Že če bi lahko dirkal skoznje, bi bilo to tečno, toda tu se vse odvija tako počaaasi. Ploščadni deli niso navdahnjeni, omembe vrednih ugank pa tudi skorajda ni, čeprav popravljanje orbitalne postojanke kar kliče po njih! Zgrešena priložnost.
Namesto tega si vsakih petnajst minut napraviš sendvič, da lahko nekaj glodaš, medtem ko Alex tiho lebdi od ene ročice do druge. Vzdušje, ki je sprva lepa mešanica prelestnih panoram in klavstrofobije, duhamorno ponavljanje precej pobije, iskanje kisika pa kmalu postane večja nadloga kot izziv. Najbolje, da se napohaš in ob lebdenju meditiraš. Tako vsaj pozabiš, da so špil, ki bi ga drugače končal v dveh urah, s počaaasnostjo raztegnili na dva večera. Ali tri, če želiš najti vse predmete, pošto in zvočne beležke. Samo za zagrizene ljubitelje ljubitelje raziskovalnih avantur.

***Aggressor** od dolgčasa odjadra v brezzračno praznino in postane umeten Zemljin satelit.*

65 prelestna podoba ✔ fajn pripoved ✔ tesnobno vzdušje z rabo VR-očal ✔ duhamorno ponavljanje ✖ plitkost igranja ✖

Three One Zero / 505 Games za PC

KORAKI V PRAZNINI

Ob Adr1ftu se Aggressor loti kratke razlage, zakaj se možje in žene v belih vesoljskih skafandrih gibljejo kot v upočasnjenih akcijskih sekvencah Matrice.

Zunaj Zemljine atmosfere so razmere za bivanje nemogoče in biološki organizmi po hitrem postopku vzamejo konec. Kisika ni in človeku brez dihalnih naprav bi ga zmanjkalo v kakih petnajstih sekundah, nakar bi nastopila nezavest. "Ampak jaz v bazenu sapo držim tri minute!!" praviš. No, to početi v vsemirski črnini bi bilo nespametno, kajti zaradi tlaka blizu ničli se tam plini razširjajo in zadržani zrak bi z napihovanjem pljuča hitro poškodoval. Če se ti slučajno pripeti, da brez vesoljske obleke zaplavaš skozi loputo vesoljske ladje, je prvo pravilo, da izdihneš!

BREZZRAČNE SRHLJIVKE

Po nekaterih filmskih prizorih sodeč to ne bi pomagalo, ker bi te od vrenja krvi razgonilo ali pa bi hipno postal ledena kocka. Vendar to ne drži. Tekočine bi se zaradi nizkega pritiska res pričele uparjati, a razmeroma počasi, z nastankom mehurčkov. Koža je dovolj elastična, da se ne bi pretrgala. Zato bi nesrečnež v dveh minutah postal po vsem telesu močno zabuhel in bi nabreknil na dvojno velikost. Vsekakor bi šlo za izjemno boleče izkušnjo, zaradi česar morajo nad Armstrongovo mejo na slabih devetnajstih kilometrih od Zemljinega površja ljudje obvezno uporabljati obleko z umetnim pritiskom. Toda kot kažejo nesreče ob potapljaških dekompresijah in poskusi na šimpanzih, si je telo zmožno od takih grozljivk opomoči. V možganih bi do nepopravljivih poškodb zaradi pomanjkanja kisika in dekompresije prišlo po kakšnih dveh minutah.
Kar se nizkih temperatur tiče, v vesolju dejansko močno nihajo, odvisno od obsevanosti. Na osončenih straneh planetov je treba satelite hladiti in tam bi bile večji problem opekline. Telesno toploto bi izgubljali šele v temi. A ker v brezzračju ni snovi, skozi katero bi toplota s prevajanjem lahko uhajala, in ne vetrca, ki bi povzročal konvencijo, bi moral človek vso izsevati. To pa poteka dovolj počasi, da bi mnogo prej podlegel čemu drugemu. Ob izpostavljenosti Soncu bi bili resna nevarnost UV-, rentgenski in gama žarki, ki bi ob nekajminutni 'pripeki' kasneje botrovali raku. Do danes so na zgoraj opisane načine podlegli trije vesoljci, vsi Sovjeti z misije Sojuz 11, ko jim je malo pred vrnitvijo odpovedal tlačni sistem kapsule in so se zadušili.



Drugi vesoljski izlet Alekseja Leonova je bil takisto zgodovinski, saj je načeloval sovjetski strani misije Apollo-Sojuz. V tej sta se kapsuli spojili in naznanili sodelovanje obeh blokov v vesolju.

DEBELA OPRAVA

V izogib podušitvi astronavte ter kozmonavte pri izhodu iz plovil, čemur s tujko pravimo EVA – Extra-Vehicular Activity, odenejo v skafandre. Njihov razvoj so pognali Američani ob načrtih za polet na Mesec v začetku šestdesetih. Preizkusi so potekali v programu Gemini, Sovjeti pa so sledili z Voskhodom. Prav 'rdečim' je sprehod v praznino uspel prvim, kajti 18. marca 1965 je Aleksej Leonov dvanajst minut španciral zunaj Voskhoda 2. Njegova tlačna obleka se je zaradi nepreizkušenosti tako napihnila, da se je komaj zrinil nazaj skozi loputo! Na ameriški strani mu je 3. junija sledil Edward White z Geminija 4. Oba sta bila na kapsuli privezana s povodcem, da ne bi odplavala v praznino, White pa je imel še preprost ročni dušikov 'jetpack'. Gibanje v teh skafandrih je bilo zaradi togosti in nabreklosti tlačnega sistema zelo naporno. Eugene Cernan z Geminija 9A je moral od utrujenosti ter od potu zaroŝenega vizirja denimo predčasno prekiniti nalogo. Šele Buzz Aldrin, sicer drugi človek na Luni, je zaradi potapljaških izkušenj v taki obleki delal učinkovito in izpopolnil podvodne treninge za njihovo rabo! Od tu izvira počasno gibanje v skafandrih, drugače se vesoljec utrudi in zašvica.
Lunin program Apollo je že imel naprednejšo različico, dočim so danes uporabljani ameriški skafander, Extravehicular Mobility Unit ali EMU, razvili v osemdesetih za rabo na space shuttlu, vesoljskem čolniču. (Na Mednarodni vesoljski postaji imajo poleg njega še rusko inačico Orlan.) Astronavt si najprej nadene obleko LCVG (Liquid Cooling and Ventilation Garment) za vodno hlajenje in zračenje telesa. Sledi skafander, sestavljen iz enajstih plasti umetnih tkanin. Te imajo nalogo telesno toploto in zrak zadržati notri, nevarne leteče delce pa zunaj. Ti nekaj milimetrov veliki mikrometeoroidi stalno frčijo skozi orbito in so nevarni neokrepljenemu skafandru, zato med materiali najdeš kevlar in razne izvedenke najlona. Potlačena je takšna obleka debela le pol centimetra, toda pred izhodom jo napihnejo, da se zadebeli. Na hrbtu ima enoto za oskrbo s kisikom in pitno vodo; zaloge je za osem ur. Celokupno obleka tehta petdeset kilogramov, ki pa jih v mikrogravitaciji astronavt seveda ne občuti.
Pogona EMU v osnovi nima. Američani so pri odpetih izhodih iz čolniča uporabljali Manned Maneuvering Unit (MMU) z dušikovim pogonskim nahrbtnikom. Danes niso več v rabi, toda iz njih je izšel sistem Simplified Aid for EVA Rescue ali SAFER. Gre za pogonske pihalnike v obliki nahrbtnega sklopa, ki ga pritrdijo na EMU. Zaloga goriva je majhna in je zato namenjena izključno rabi v sili, če se astronavtom strga varnostni povodec in hkrati izgubijo oprijem na ročkah, ki jih najpogosteje uporabljajo za delo izven postaje. Doslej jim ga še ni bilo treba zakurblati. Če bi astronavt navkljub varnostnim ukrepom odplaval v praznino, bi ga morali rešiti ljudje s postaje. Z mahanjem se v vesolju ne moreš pognati, na Zemljo pa zaradi vpetosti v krožnico tudi ne bi padel tako hitro, niti iz nizke orbite na dobrih 400 kilometrih, kjer je ISS. In čeravno bi, bi zaradi trenja zgorel v atmosferi.


Prvo popravilo s pomočjo skafandra so poleti 1973 izvedli Američani, ko so sprostili ob vzletu zataknjene sončne celice postaje Skylab. Danes jih uporabljajo za večino zunanjih popravil na postajah in satelitih, kot je bilo slovito reševanje teleskopa Hubble.


Če človeka v taki obleki prime scat, seveda ne more na vece pavzo. Zato nosijo hitech plenice Maximum Absorbency Garment, ki vpijajo seč. Naloge načrtujejo tako, da jih običajno ni treba izkoristiti.

Lego Star Wars: The Force Awakens



Oglaševana novost je, da lahko iz razsutega kupa kock sestavimo več konstrukcij. Včasih najprej eno in drugo, včasih red ni pomemben. Vendar gre za nepomemben detajl.



Letalsko streljanje s krilci-X in Sokolom popestri, vendar je zelo zelo osnovno v početju in obnašanju. Shoot'em-up odsekov iz prejšnjih špilov pa tukaj ni.

Tole je lego arkada, kakršnih je bilo skoraj dvajset doslej in jih bo bržda še mnogo poslej. Prisrčnost, nizka težavnost in uživaško uničevanje skockanega okoliša so njihove temeljne sestavine, ki kljub pretiranemu stopicljanju na mestu vedno znova pritegnejo. Vse to, torej tako instantna zabavnost kot že videnost, velja tudi za Prebujeno silo, že četrti legovojnozvezdni špil. Njegova vsebina je sceloma poznana, saj nas niz poglavij premočrtno popelje skozi filmsko zgodbo od pustinjskega Jakooja prek zelene Takodane do napada na bazo Starkiller. Večinoma so na zaslonu možički in tetke, ki uganjajo vse sorte norčij, par nivojev pa je letalskih. Kot vselej je dogajanju kos še tak sprtež z joypadom, kajti redki crkoti so nekaznovani in ne terjajo nikakršnega ponavljanja. Priložnostno igralskim mamam in mali deci je takisto dopadljiv sodelovalni način, ki dinamično razdeli zaslon.

Premikov v mehaniki, ki jo je leta 2005 definirala prva moderna igra z lego stričk, ni. Vodimo družbice znancev, ki z različnimi veščinami premagujejo prepreke. Ray uporabi palico za gimnastične trike, BB-8 gre skozi jaške in upravlja z računalniki, Chewy je močan in luča bombe, Han najde šibke točke struktur, Leia rekrutira vod pomagačev ... Spotoma je obvezno razbijanje objektov, kar sproža curke čepkov, glavne valute za odklepanje nagrad, likov in vozil. Sem in tja je treba s tiščanjem enega knofa sestaviti kakšno strukturo ter občasno vskočijo miniminiigre, ki pa so zvečine bedne. Raznolikih ovir in s tem sposobnosti je precej, zato je marsikaj v štorijalnem skozihodu nedosegljivo. Za dodatno odkrivanje se je treba vrniti v svobodnem načinu z drugimi junački. Finta teh dogodivščin je namreč v iskanju skritih kock, ki aktivirajo četverne novce, detektor skrivnosti in slične bonusa. Skratka, nekomu, ki je igral vsaj eno legovščino, nisem povedal ničesar novega.



Vse po starem

Ta 'nič novega' serijo najeda že lep čas, ampak ji vsakič malo pogledam skozi prste. Ipak je skupaj vzeto vse tole legovanje tako dobro utemeljeno, da ta boljše izdelke – City Undercover, Dimensions in Beyond Gotham – še vedno rad zaigram. Frizuro dol razvijalcem! A četudi se lego privlak drži tudi Epizode VII, je ta od vseh aktualnih izdelkov najslabša. Prvenstvena težava je vnaprej poznano odvijanje. V mojih očeh je taka igra že v štartu bistveno manj vredna od sveže pripovedi. Vem, da so bili avtorski lego naslovi pravzaprav v manjšini. Toda Avengerji in Jurassic World so vsaj črpali iz mnogih filmov, kar je dalo več razgibanosti, medtem ko je tukaj pomanjkanje igrifikacijskega temelja precej očitno. Osnova je sila kratka in že to so morali zelo razširiti. Celo poglavje traja potemtakem Rayino brskanje po odpadu, Hanovo ukvarjanje z ratharji, vzpenjanje na Lukov hrib ... Občutek je prenategnjen, zlasti ker so nivoji precej nedomiselni in glavne figure ene in iste. Žal gremo po rdeči niti le skozi oči upornikov, kar je škoda. Novih igralnih prijemov domala ni, vse je reciklirano.

Avtorji so se zavedali pičlega jedra, zato so igro naphali z dodatno vsebino. Tajn je čuda, par planetov ponuja svobodnjaško stikanje, razbijanje inventarja in tradicionalno nerodne dirke skozi obroče, galerija vsebuje prek dvesto frisov iz celotnega univerzuma in plovilc je brezštevno. Ampak kot vedno je naknadno pehanje za zlatimi in rudečimi kockami ter kopičenje milijona čepkov nepolnovredno oziroma zbiralniško zabijanje časa. Tudi omenjena peskovniška središča niso višek zanimivosti. Večja dodana vrednost je šesterica naknadnih stopenj, ki so postavljene v čas pred filmi, denimo Poeovo reševanje kalamarskega admirala, Hanov lov na tentaklaste pošasti in boj kapitanke Phasme z uporniško zalego. Ne razumem, zakaj jih niso umestili v glavno kampanjo, s čimer bi jo popestrili in nekaj dodali k bajeslovju. Disneyjeva kaprica? Itak od igre ne gre pričakovati Snokove ali Kylove predzgodbe.

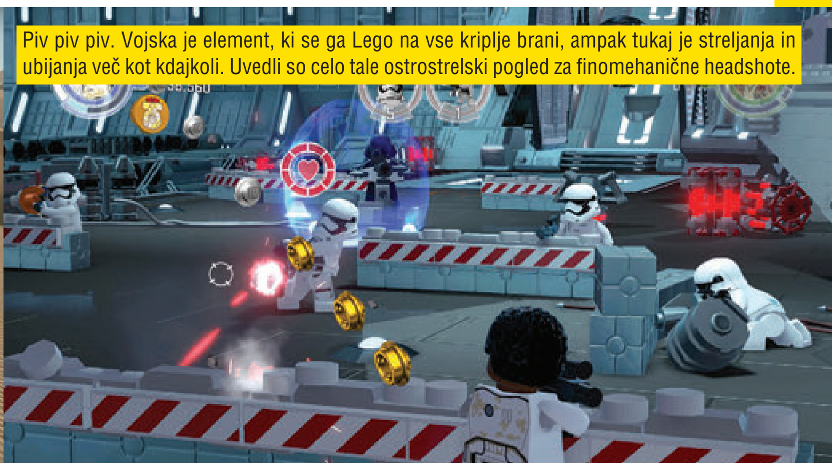
Kot vse lego predstave skuša biti tudi Force Awakens humorna čez in čez, največkrat z zelenjavo, sladolednimi forami in jurišniki s sombreri ter bananami. Ti heci poskušajo prekriti dejstvo, da je pretežno početje streljanje in ubijanje, kar ne gre vkup ne s filozofijo podjetja Lego, ne s primernostjo za najmlajše. Dejansko je glavno orodje blaster. Obregnem se takisto ob videz, katerega nadgradnjo sem terjal že več iger nazaj, pa se ni prav nič spremenilo. Grafika je pretirano računalniško plastična in napram Lego Filmu deluje kot začetniški render s 3D Studiem izpred desetletja.

Glede na spletne rivjuje se z mano vsi ne strinjajo. Vendar trdno stojim za mnenjem, da je kljub na prvi pogled standardni pisanosti in simpatičnosti Force Awakens ob koncu dneva licenčnica bolj po sili kot po Sili. Zaradi ponavljanja mnogih sestavin me je razočaral že film, zdaj pa sem vse to ponavljanje ponavljajoče ponovil še v špilu. Ta se bo po mojem prodajal zaradi dveh priljubljenih blagovnih znamk, ne spričo kakovosti. So boljši lego naslovi.

64 ***FordLego*** ***s pištolo v eni in kornetom v drugi roki šica vesoljske nacije.***
TT Games / Warner za PS4 in ostalo



Razen Snokovega v galeriji likov ne manjka noben vojnozvezdni fris. Tiste, ki ne sodijo v E07, odklenemo z nabranimi čepki. Denimo Vaderja, rancorja ali wampo.


Piv piv piv. Vojska je element, ki se ga Lego na vse kriplje brani, ampak tukaj je streljanja in ubijanja več kot kdajkoli. Uvedli so celo tale ostrostrelski pogled za finomehanične headshote.



Gost zbir ozvezdij s surovinami in flotami je klasična podoba hardcore 4X vesoljskega naslova, kakršne je spočel Master of Orion. V največji Stellarisovi galaksiji je zvezd tisoč, civilizacija pa več ducatov. Pozneje, ko je vsa karta raziskana, začne Paradoxov pogon igre z nazivom Clausewitz kar malo kašljati.

Stellaris

Zadeva: analiza artefakta 'Stellaris' z najdišča XB205 v sistemu Sol.
Ozadje: objekt najden na datum 7735.23. 47 na kraju ancientnih ruševin, starih približno dva tisoč let. Razmeroma ohranjena lokacija kaže na dvonožno sentientno vrsto, ki je znala cepiti atom, ni pa še razvila pogona, hitrejšega od svetlobe.
Narava artefakta: Stellaris je virtualna simulacija galaktične države, namenjena poganjanju na primitivnih računskih strojih predkvantne sorte in prikazu na ploskem kemičnem prikazovalniku. Pripadniki starodavne kulture so jo verjetno uporabljali za zabavno in razvedrilo. Poleg smo našli še nekaj podobnih primerkov. Sledi podrobnejša mehanična in družbeno orientirana analiza.
Podpisani: glavni raziskovalec Bamf Balmazzar, vdani podložnik cenjenega galaktičnega imperatorja Blorga, naj mu utrinki vselej krasijo nebo.

Stellaris uporabnika postavi na čelo poljubne razmišljujoče biološke vrste, ki je ravno razvila potovanje med zvezdami. Univerzum velikosti od nekaj deset do več stotnij osončij predstavi z dvodimenzionalnim zemljevidom, upravljanim s primitivnim fizičnim vmesnikom. Tok časa je prilagodljiv in ga je moč zaustaviti, a medtem še vedno sporočati ukaze. Glavna dejavnost na karti sestoji iz usmerjanja vesoljskih plovil in gradnje kolonij na naseljivih planetih. Tam s postavljanjem stavb krepimo industrijski in družbeni izkoristek. V menijih ob zgornjem robu slike je dosegljivo nastavljanje državniških funkcij, od izbire cenjenega vladarja in admiralov do diplomatskega udejstvovanja ter odrejanja znanstveno-raziskovalnih projektov.
Cilj upravljanja nacije je njena nezadržna širitev po igralnem polju in zavojevanje konkurenčnih civilizacij po vladarjevi zveličavni želji. Pogoj za zmago je dosežen zgolj ob ekspanziji do začrtanih meja, kajti drugih načinov prevlade v Stellarisu ni. Je pa asimilacija vrst možna brez boja, saj so diplomatske opcije raznovrstne. Nižje razvite rase je moč očetovsko vzeti pod presvitlo okrilje kot protektorate in jih kasneje vsrkati v imperij. Šibkejše sosede se da prisiliti v status vazala, ni pa možnosti miroljubne preprodaje ali izmenjave sončnih sistemov, kar daje slutiti, da so bili snovalci kanec omejenega duha ali hrabrosti. Naravne surovine, praktično zreducirane na energijo in minerale, se posledično pretaplja zlasti v nove postojanke in številčne vojaške flote. Te se spopadejo na centralnem zemljevidu v realnem času, ne spremenjenem pogledu kot v primerkih 'Endless Space' in 'Sword of the Stars'.

Narava začetka

Stellarisovo galaksijo poseljuje impresivna zbirka bitij, ki je navdušila vse člane raziskovalne skupine. Segajo od neolitskih kultur in polsentientnih amebastih medzvezdnih nomadov do nevarnih ostankov starodavnih imperijev. Slikovitost bioloških organizmov se prenese v družbeno dinamiko, tako da imajo naprednejše vrste dosti tipov prepričanj in državnih oblik. Te je moč spajati malodane poljubno in tako recimo ustvariti raso individualističnih ksenofobnih gliv, nagnjenih k pacifističnemu izolacionizmu. To daje slutiti prepoznaven tip humorja pri obravnavani civilizaciji in nakazuje, zakaj so lahko njeni pripadniki artefakt uporabljali za kvalitetno zabavo. (Opomba: podpisani poudarja, da ne dvomi v imperatorjevo mnenje glede najustreznejše oblike vladanja; ceni zgolj mnoštvo hipotetičnih možnosti v preučevanem objektu.)
Stellaris je zaradi omenjenega spočetka navdušujoče skrivnostna izkušnja, ki je pri več članih raziskovalne skupine povzročila pretiravanje s preučevanjem. Širom osončij je treba pošiljati raziskovalne ladje, da preskenirajo nebesna telesa. Ob tem naletijo na intrigantne anomalije, s čimer so poimenovali naravne ali civilizacijske ostanke. Prav take, kakršen je obravnavani artefakt. Znanstveniki morajo tovrstne primerke pregledati in iz njih izluščiti koristne podatke. Pri tem je treba paziti na zahtevnost izziva, kajti nekaterih reči se ni pametno dotikati. Ob neuspehu je moč izgubiti ladjo ali nad univerzum celo spustiti zlo nevarnost! Drugekrati tajinstvene najdbe sprožijo dolge verige nalog, ki postrežejo z zanimivimi pripovedmi. Na enem planetu smo odšli lovit psionično divjad, na drugem smo civilizaciji pomagali spod jarma opresorja. (Opomba: ekipa se zaveda, da je takšna dejavnost v imperiju dovoljena izključno v seminarske namene.)

Narava ekspanzije

Ob širitvi države uporabnik Stellarisa sreča druga bitja z zavestjo in preide v nadaljevalno fazo izkušnje. Ta je za naše razmere primitivna, kar izvira iz vezave na predkvantno strojno osnovo. Toda v krogu takratnih virtualnih svetov je morala zasedati visoko mesto, saj noben od drugih najdenih primerkov, kot so 'Galactic Civilizations 3', 'Distant Worlds' in prej omenjena, ne premore takšne kompleksne obravnave bivanja kultur. Z genskim inženiringom je moč razviti primitivne civilizacije in jih povzdigniti v napredne delovne stroje. V velikem imperiju lahko obronki nacije dobijo drugačna etična prepričanja, zato oblikujejo odpadniške politične stranke ali teroristične celice! Kot povedo izkušnje našega cenjenega imperatorja, je v takšnih primerih najboljše zaprtje problematične populacije v koncentracijska taborišča in v najslabšem primeru iztrebljenje celotnih planetov.
Takšne kuriozitete polnijo kasnejše dogajanje, dostikrat namerno, sproženo s strani simulacije. Iznenada lahko delovni roboti prejmejo zavest in sprožijo pangalaktični upor umetne inteligence. Nenehna nevarnost so ostanki padlih cesarstev, ki preživijo na



Zgolj sedež oblasti je tisti, ki na planetu vpliva na sosednje stavbe, zato njihovo pedantno kombiniranje ni tako pomembno kot v Galactic Civilizations. Tu si namesto tega več opravka dajež z ideologijo in zadovoljstvom bitij.



Te žabe ne morejo razumeti, kako je lahko moja civilizacija individualistično usmerjena, ko pa je druženje članov v 'eno' ja največji evolucijski cilj, kenede. Zato si izmenjujemo žaljivke. Dokler si ne pričnemo izmenjevati jedrskih bomb.



Sleherni razred bitij, kot so plazilci, ptičjemoži, glive in drugi, ima samosvojo podobo plovil. A to je kozmetika, ki nima večjega vpliva na prostor za fuzijska torpeda. Važna razlika je le način medzvezdnega frčanja, ki ima tri začetne tipe.

najmočnejše tekmece v ekspanzijski igri. Njihov prihod oznani nastanek krize, ki se ji morajo posvetiti celotna zavezništva. Toda če je uprabnik pridno kopičil bojne enote, takšne invazije niso prevelik zalogaj. Sklepamo, da so skušali snovalci Stellarisa na ta način poživiti kasnejše odseke simulacije. Deloma to uspe, a člani raziskovalne skupine so pogrešali še kakšen drugačen izziv. (Menimo, da smo s 476 x 106 preigravanji našli vse možnosti, ki obstajajo.) Zanimiv je poskus računalniške pomoči pri organizaciji imperija. V neposredni oblasti imamo lahko največ okoli polducata sistemov, naknadne pa je treba odložiti v samoupravne sektorje, kjer grajenje odreja računalnik. Težnja je imela dober namen, a vdelana umetna inteligenca je tako primitivna, da nalogi ni čisto vselej kos.



Trojico raziskovalnih možnosti za znanstvenike je moč pozneje malo razširiti. A kljub temu se ti še vedno rado zgodi, da zelo važnih tehnologij, kot je na primer warp drive, večkrat zapored noče biti. Sosedje te tačas prehitevajo po desni.

Narava propada

Zaradi osvajalske orientiranosti bojne flote zasedajo važno mesto. Plovila nastanejo v oblikovalniku, kjer se v ohišja korvet, rušilcev, križark in bojnih ladij montirajo bojni ter podporni sistemi, od pogona do oklepa. Spopadanje sloni na kombiniranju različnih ubojnih principov, kot so žarkovna, kinetična in tudi bolj eksotična orožja. Z vsemi je cilj prodreti skozi obrambo nasprotnika – energijske ščite ali topove za bližinsko obrambo. Pristop je uveljavljen v najdenih primerkih virtualnih svetov in terja stalno prilagajanje orožja. Toda ekipa se je pritožila nad pomanjkljivim nadzorom vojaštva. Flotam ni moč odrejati natančnejšega obnašanja, denimo trenutke umika ali izbiro tarč, dočim smo zunaj bitk pogrešali bojno špijonažo in sabotaže. Zaključujemo, da v tem segmentu ne gre za preveč solidno izkušnjo.
Dodatna težava je bila zabeležena pri razpoložljivosti tehnologij. Raziskovanje se odvija skozi tri ločena drevesa: fizikalno, biološko-družbeno in inženirsko. Ob sleherni odkriti postavki Stellaris naključno generira tri nove možnosti. Posledično življenjsko važna tehnologija dostikrat ostane izven dosega, kar kvarno vpliva na izkušnjo. Po analizi sorodnih virtualnih okolij ekipa zaključuje, da so ustvarjalci takšno obliko izbrali z namenom poživitve, kajti statično raziskovalno drevo hitro izgubi svežino. Toda mnenja smo, da to ne funkcionira in bi se moralo izpeljati drugače. Kot zadnji moteči element na spisku kolegi omenjajo slabo pregledne pokazatelje stanja imperija, zlasti nahajališč surovin in nasploh mnogih malenkosti. Zavedamo se, da je to morda posledica predpsionične narave primitivnega prikazovalnika, a naš računalniški pomočnik je z analizo dognal, da obstajajo boljše možnosti.

Narava skupine

Stellaris je v ekipi postal cenjen kot dober primerek primitivnih načinov razvedrila in nekaterim članom je bilo treba celo s silo omejiti izpostavljenost artefaktu. Moštvo navaja slikovitost okolja in nagnjenost k sunkovitim bizarnostim kot glavne odlike. Uporabnik ni nikoli vsemogočen in se mora za doseganje hegemonije pošteno truditi. Za nadvlado sosedov lahko uporabi tudi nezadržne migracije svoje populacije, s katero preplavi domorodce! Vendarle zna biti izkušnja dosti odvisna od računalniškega nasprotnika, ki je včasih zagrizen in pretkan sovražnik, drugič pa neizrazit. Zato je bila priljubljena oblika raziskave simulacija z dvaintridesetimi člani ekipe, kjer je vsak upravljal svojo raso. Enostavno smo jo organizirali po mrežni povezavi in omogočala je celo vskok sodelujočih sredi teka, pa seveda hrambo položaja. Menimo, da je to ob razpoložljivih virih najboljša oblika izkušnje. Intrigantna je oznaka 1.2, ki nakazuje zgodnjo inačico simulacije. Raziskovalna ekipa naslavlja na terensko arheološko moštvo zahtevo po iskanju morebitne razvitejše verzije artefakta Stellaris. Zgolj za seminar, se ve.

Aggressor ***s kliko fanatično spiritualnih kljunašev raznese zen po vsej galaksiji.***

79

raziskovanje po karti ✔ vzdušje in kvesti ✔ ogromno možnosti invazije ✔ dobra igra v več ✔ slaba boj in znanost ✖ nepregleden vmesnik ✖ proti koncu malo zmanjka sape ✖

Paradox Interactive za PC

Mirror's Edge Catalyst




Mirror's Edge Catalyst je prvoosebna skakalna igra z merico raziskovanja odprtega mesta in pretepaško-bežalne akcije. Tu jo junakinja durha pred zračnimi silami.


Garbanje je šibka točka igre. Čeprav ni brez taktike v obliki izmikanja in pravočasnega napadanja, ostaja kljub nabranim potezam okorno in zateženo.


Najvišje merilo pri premagovanju ovir je neprekinjenost, ki daruje ščit pred kroglami. Faith bo pristala na sovražniku in brez oziranja oddirjala dalje.

Ime ji je Faith, Vera, in njena služba je teči. Ne, več kot služba je to. Vse v njej in na njej je podrejeno teku. Atletska je in graciozna, drobna in žilava, vzdržljiva in hitra. Za nameček jo duševna travma iz preteklosti stalno žene naprej, kot bi imela za petami peklenske pse, ki jo grizejo po gležnjih. Kako strašno ji je potemtakem moralo biti, ko je zaradi zgrešene naloge pristala v zaporu! Mirovati v celici – kaj je hujšega za zapriseženo tekačico? Le skozi majhno lino je opazovala Glass, čisto in zloščeno velemesto prihodnosti. In le v domišljiji je še drvela čez strehe stolpnic, ki jim zaradi gladkih steklenih površin pravijo 'rob ogledala', se ogibala stražarjem oligarhičnega konglomerata ter se trudila dostaviti robo za črnoborzijanskega šefa.
V letu dni čemenja na hladnem je dostikrat podoživela svojo človečnost, ko je iz obžalovanja nalašč zajebala pošiljko in se predala oblastem. Se je zaradi tega tepla po glavi in odklanjala zaporniško hrano? Ne. A znabiti jo bo sedaj, ko je prišla iz čuze in se takoj znašla v starih mrežah. Država Kaskadija, ki ji vlada trinajstero združenih velekorporacij ... družba Kruger Holding, ki je prevzela celoten varnostni aparat in sedaj vlada Steklu ... internetu podobna Mreža (Grid), v katero so priklopljeni malodane vsi državljani ... ljudje brez statusa državljana ... tekači, ki opravljajo nečedne posle in so se ravnokar znašli na udaru Krugerjevega K-Seca ... bivši zavezniki, novi sovražniki in obratno ... Same ovire, nepotrebne in tečne, kajti Faith bi rada le šibala. Če bi ji to omogočili, bi bil drugi Mirror's Edge boljša igra.

Na steklenem robu

Catalyst ni nadaljevanje kritiške uspešnice iz leta 2008, temveč njegov poizmislek, kot bi utegnili reči *reimaginingu*. Dogaja se v uveljavljeni metropoli in junakinja je taista privlačna Aziatka z značilnim tatujem pod očesom, ki rabi kot igrin logotip. Toda poanta ni več v neraziskanem umoru, temveč v načrtih za kočljiv predmet, ki pristane v Verinih rokah. Kot si lahko misliš, drek prileti v ventilator in začne frčati v vse smeri, tako kot naboji po sledeh preganjane Faith. Prav tako ne gre več za premočrtno igro, marveč je rdeča nit potegnjena skozi odprt svet s številnimi neobveznimi opravili. Če se nam mudi skozi štorijo, se je držimo, v nasprotnem primeru se lotimo številnih dirk čez umetne vršace, iskanj čipov in v zraku visečih informacijskih skupkov, brskanj po odmaknjenih kotičkih, zasedanj varnih hiš, med katerimi se lahko v ogib stalnemu vandranju teleportiramo, in slično.
Mirror's Edge se je torej približal aktualnim industrijskim smernicam, a temu navzlic ostaja nemudoma prepoznaven. Oko se stežka upre prečiščeno stilizirani podobi, ki brez risankavosti na svojstven način prikazuje utopijo jutrišnjika. Mesto je polno ostrih robov, pravih kotov in čistih ploskev, ki so za lažje iskanje poti naprej obarvane rdeče. Slog z japonskim minimalizmom in urejenostjo (ne igra Faith kar tako starodavne namiznice go, niso črnilske slikarije notri v tri krasne!) tvori veličastno antitezo judgedreddovsko usranim velemestom prihodnosti, ki obilujejo v znanstveni fantastiki in s tem videoigrah. Faith pa se ne svaljka po ulicah z občasnimi izleti na nebotičnike kot Trevor z druščino, marveč domala stalno živi nad petinosemdesetim nadstropjem. Med golobi in samoto, ki ji omogoča tuhtanje in samotarjenje.

Jaz in moja Vera

Še bolj je presenetljiva igralna zasnova, ki ponavlja tisto izpred osmih let. V času neznansko priljubljenih mob in fif je Mirror's Edge vnovič ploščadna arkada, in to prvoosebna. Faith ne gledamo v hrbet kot Ezia in druščino v Assassin's Creedih, temveč na svet zremo iz njenih oči. Med rahlo tresočim tekom vidimo njene roke, ki mahedrajo na levi in desni, in če se ozremo navzdol, ugledamo noge s stopali. Ko drvimo skozi prostor, je občutek poseben – ne povsem realističen, a vsekakor bistveno bolj kot pri fantazijskem Mariu in tudi pri Ašašinih.

Ravno perspektiva prispeva k temu, da sta parkoursko gladko in brezšivno drajsanje pod ovirami ter skakanje čeznje sveža in vzdušna, dasi pravzaprav ne počnemo ničesar posebnega. Tečemo, skačemo, vihtimo se, padamo. Ampak ključna razlika je *biti* Faith namesto *opazovati jo.* Odriniti se z roba stolpice, preleteti zevajočo globel in onkraj pristati v mačji preži ali s prevalom naprej ni le del igranja in igralnosti, temveč izkušnja, ki ne zastara. Vzpenjati se po žlebovih, po ceveh se vihteti okrog robov ali preprosto stopiti na rob v nebo vzpenjajoče se umetne osti in se zazreti dol, dol in še bolj dol. Na ostale strehe in daljne ulice, po katerih neprizadeto polzi promet, medtem ko tam zgoraj tišino moti le vetrič. Takega prizora, takšnega vtisa ni nikjer, niti v trirazsežnih Metroidih, od koder Catalyst dosti črpa s počasnim, sprotnim odklepanjem veščin in opreme. Na primer kavlja, s katerim se Faith kasneje na vnaprej določenih mestih vleče k oddaljenim policam. Nekaterim frpjsko odklepanje spretnosti, kot je preval, ne bo všeč, vendar so DICE to vdelali zato, da začetniki ne bi imeli preveč težav. Tovrstno gibanje iz prve perspektive zna biti namreč kljub tutorialu za marsikoga problematično.

Na nebu ni pištol

Ampak ko enkrat doumeš, kako se streže gladkemu premikanju, sledi tekaška uživancija. Le-te ne prekinjajo niti spopadi z oboroženimi in pendrekastimi stražarji, saj lahko na poti do nalog preprosto odnoriš mimo njih. Pri tem te ščiti 'focus shield', avra, ki se naredi okrog tebe, če zapreke premaguješ brez ustavljanja. Ja, vem. Igra, pač – neka nagrada za turbokobacanje mora biti. Glavne in stranske naloge vse bolj bogatijo nabor potez in vodijo zmerom više. Ne le peš, ampak tudi z dvigali, da na velikem ekranu brez VR-vizirja doživimo strah pred padcem. Ta je narejen izredno učinkovito – ob zvoku drvečega zraka in lovljenja sape nekaj sekund strmoglavljamo, dokler se vse ne stemni. Krvošpric in javk bolečine nista potrebna.

Prav tako se z lepim *flowom* ob spremljavi zanimive elektronske glasbe pritajeno širi nabor zahtevanega. Od začetnega teka vzdolž po zidovih preidemo na šibanje navzgor in odrivanje na nasprotno steno, na prečkanja širših prepadov in bolj komplicirana zaporedja ovir. Nadalje smo deležni razširjenega nabora bojnih potez, od brc v glavo do hitrih kombinacij udarcev s pestmi. To je važno predvsem zato, ker lastnoročnega streljanja v Catalystu zaradi zaklenjenosti orožij na lastnike ni. In ker sčasoma pridejo močnejši podaniki K-Seca, kot so karatejsko nadarjeni hunterji, ki naše lastne poteze uporabljajo proti nam. Tako razkrivamo vse več zgodbe in Verinega karakternega ozadja, spoznavamo nove, dostikrat duševno načete osebe (ena bi ti rada polomila gležnje, druga živčno trza ...), zavdajamo korporacijski Hidri ter razkrivamo, kakšna zarota se skriva za vsem tistim lesketavim šipovjem.

TRI BARVE: RDEČA

Rdeča je barva nevarnosti, poguma in žrtvovanja, veselja, jeze, strasti, vročine in radosti. Drugače rečeno, rdeča privlači in zaznamuje. Prav zato so se Švedi odločili, da bodo z njo markirali najbolj očitno pot naprej v Mirror's Edgu in njegovem nadaljevanju. Z njo so pobarvali površine, čez katere se da skočiti, pod njimi zadričati, se od njih odriniti, se nanje pripeti in se po njih povzpeti. Tako nas avtorji precej očitno usmerjajo in skrbijo, da se izgubimo. Prav tako nam ob kliku desnega sticka rdeča črta ali človeški obris pokaže, kam iti in celo, kako se kam odriniti. A nič bati, Catalyst ni špil za debile. Če si bolj šeprtljave baže ali se ti ne da ubadati z iskanjem poti naprej, tovrstno barvanje vključiš, pri čemer označena pot ni nujno najboljša. Lahko pa mu znižaš intenzivnost ali ga celo povsem izključiš, s čimer pravzaprav na ingenuozen način nastavljaš težavnost. Šele ko si soočen s svetom brez rdeče, vidiš, kako težko je brez nje.



Uslužbencem K-korporacije se ne da zapleniti strelnega orožja in palic, zato si obsojen na deljenje udarcev ter brc. Lahko pa zbežiš, pri čemer ti sledijo iz zraka.


Catalystovi najbolj veličastni in izpolnjujoči trenutki se skrivajo med akcijo. Takrat, ko si vzameš trenutek, da stopiš na rob nebotičnika in se zazreš v globel.



Marsikam nimaš vstopa, a vseeno stečeš skozi marsikatero pisarno, kjer presenetiš uslužbence in stanovalce. Toda žive duše so redke in predvsem soldateske.



Samus, Rhianna, **Faith?**

Ampak ta ugotovitev bi zlahka veljala tudi za izvirni Rob zrcala in dejansko tale nova inačica ne ve čisto natanko, kako bi nadgradila minimalistični, a dodelani in zanimivi prvenec. Faith sicer dobi nekaj novih sposobnosti in napravic, a nič pretresljivega in tako bistvenega, da bi njeno vratolomno premagovanje ovir v silnih višavah delovalo posebej sveže. Preveč fantazijska ne sme postati, sicer bi špil hitro mutiral v nekaj drugega, in ker je Vera običajen človek in ne kiborg, ji ni moč podeliti pretirano norih lastnosti. Zato so avtorji recept skušali spreminjati drugod, a ne preveč uspešno. Umeščenost v odprt svet je sicer dobrodošla, vendar ne gre za orjaško metropolo, po kateri bi z veseljem švigali in se čudili mnogim raznolikim četrtim. Nasprotno: tako po videzu kot sestavi je Glass uniformna lokacija, katere razdelki se domala ne ločijo med sabo. Ker je menjavanje dneva in noči skriptano, vremenske razmere pa so nedinamične in neraznovrstne, za zanimivost čez čas skrbijo le še notranjosti nebotičnikov, kjer smo deležni številnih samosvojih prostorov. Seveda redno neobljudenih, kajti umazani ljudje bi škodili zveličavni zen estetiki! Tudi naloge, ki se jih lotevamo, so pretežno standardne, zlasti stranske, ki se začno z vztrajanjem na dirkanju med točkama A in B hudo ponavljati. Iskanje čipovja in sličnih neobveznosti pa je nenavdihnjeno in repetitivno. Svet je torej odprt in podprt z lastnim mitološkim ozadjem (korporacije, nadzor, Mreža ...), a v resnici ozko odmerjen in precej prazen.
Slično velja za zgodbo. Fabula v enici ni bila epska, a je vsebovala jasno razločljivo idejno poanto. Bila je topla, 'ženska' (spisala jo je Rhianna Pratchett) in samosvoja. Catalystova standardna, hladna in 'moška' pripoved se dosti bolj osredotoča na usode likov, kar ji škodi. Osebe namreč, čeprav je med njimi dosti močnih žensk, niso posebej zanimive, življenjske ali resnične. Dogodki pa so zvečine boleče predvidljivi in brez enako izrazitega socialno-političnega komentarja kot prej. Sicer je vsega več, tudi impresivno narejenih, filmskih vmesnih sekvenc, in ohrani se bistvo – dihotomija med osebno svobodo in nadzora polno državo (ali korporacijo), med 'emploýi', ljudmi, ki so zasužnjeni po svoji volji, in svobodnimi tekači. To je kakopak prispodoba naše sodobne družbe. A žal je to podedovano od enice, dočim nadaljevanje vsebuje manj odrasle poante in smisla.

Napokana šipa

Najbolj zoprno pa je, da so se švedski ustvarjalci (bržda pod pritiskom šefov pri EAju) skakalno osnovo odločili 'zabeliti' z izrazito merico pretepanja. Z večjo količino ustreznih gibov so nadomestili streljanje, ki ga v prvencu ni bilo tako malo. Zamisel, da mora biti Vera za uspeh hitra, udarjati po izmikanju in uporabljati skoke na ljudi od zgoraj, je sicer pohvalna. Vendar je garbanje nerodno, naporno in nevzdušno. Faithina siceršnja eleganca gre pri prvoosebnem iskanju sovražnikov in zadajanju švohotnih udarcev po gobe, zmeda pa je precejšnja. To ne bi bila prevelika težava, če bi igra spopade znala omejiti ali jih narediti opcijske; morda jih dopolniti s količkaj izpiljenim skrivanjem. Namesto tega se za slednje ne zmeni in vsebuje več situacij, kjer je treba kratko in malo nujno poraziti kontingent soldateske. Tu mi je novi Mirror's Edge z nepreciznostjo in okornostjo požrl daleč največ živcev. Nenehno sem si želel vrnitve na vršace iz stekla ino jekla, kjer bi užival v teku, namesto da sem se ubadati s štorastim preštevanjem reber.
A vsakič, ko sem špil domala v gnusu odložil ob posebej zoprni igri mačke z mišjo, sem se k njemu vrnil. Ni sicer blazno kakovosten, saj je njegov odprti svet zasilen, dosti je ponavljanja, zgodba bi definitivno lahko bila boljša in prvenca ne nadgradi v bistvenih pogledih. Ta je kljub večji zajebanosti še zmerom svež in na Originu za PC stane petaka, dočim Catalyst velja poln sold. Kljub izboljšani grafiki in privlačnemu podiranju rekordov s primerjavami na lestvicah in pošiljanji izzivov prijateljem je tak strošek nekoliko prevelik. A vseeno smo deležni vzdušne prvoosebne platformijade, kateri po igralni in stilistični plati domala ni primerjave. V vsakem primeru upam, da bomo Faith videli znova. Zasluži si še boljšo igro.

72 ***Sneti** je iznenada ves poskočen, kot ptič frli prek streh. Se vidi, da je v igri.*
DICE / EA za playstation 4, xbox one in PC



Vera zlagoma razširi nabor veščin in laže premaguje ovire. Tako se zna s kavljem na žici zavihteti čez prepade in se instantno povzpeti po prej nedostopnih pročeljih.

EXORDIUM

Po vedno bolj razpasli navadi je Mirror's Edge Catalyst dobil spremljajoč strip. Gre za šestdelno serijo založbe Dark Horse, ki beleži Faithino življenje, odkar se je odločila, da bo ptica trkačica, oprostite, tekačica. Risba je čista in zgodba lepo teče, Faith postane bolj življenjski lik in srečamo številne osebe iz igre. Cena 4 dolarjev za 25 strani posamičnega zvezka v digitalni obliki je standardna, zdi pa se mi grdo, da Exordiuma ne dobiš poleg igre. Navsezadnje zanjo plačaš polno ceno in čeprav ne tržijo DLCja, je ločeno prodajanje stripa čisto zaslužkarstvo. V njem izveš dobesedno polovico zgodbe, ki je drugače orisana bolj na grobo, kajti šesti del se zaključi z Verinim odhodom v ječo. Če ne pljuneš cekina, enostavno nisi deležen bolj podrobnega uvida.





Misijodajalcev in komentatorjev ni tako malo, a so vsi čudno statični, kot da nimajo drugega dela, kot da čepijo na enem mestu in ti molijo robo za prenos.


Liki se trudijo biti zajebani, nesramni in kul, vendar pretežno izpadejo nastopaški in pozerski. Na srečo to ne velja za sámo Faith, to tiho vodo, ki bregove dere.



"Všeč mi je, ko se v načrtu vse poklopi." Takole je videti uspešen zaključek battleplana, kjer divizije sovraga skoraj samodejno zdruznejo v nič. Na karti vidiš teren, ki ga je treba pri ekspedicijah upoštevati.



Realnočasovni zemljevid obsega vso oblo razen Antarktike. Vzeti je moč res sleherno deželo, med njimi Mongolijo, Gvatemalo in Savdsko Arabijo.

Hearts of Iron IV

Zavojevati svet z velesilami je preprosto, zato se tr00 hardkor igralci zgodovinskih strategij za izziv lotevamo s katerim od šibkejših narodov. V seriji Hearts of Iron, ki se že od enice vsakič ukvarja z obdobjem kljukcev s križi, lahko zagrabiš katerokoli državo iz tistega časa. Jaz zaradi komada od skupine Sash ponavadi Ekvador. Tako se lepega januarja 1936 oziram po Južni Ameriki, vendar z mano noče trgovati nihče, ker sem majhen, ubog demokrat. Jim že pokažem! Z nekaj nastavljenimi možici državo obrnem v fašizem in kmalu smo brati z enako mislečima Perujem ter Venezuelo, kar okrepi industrijo in vojsko. Leta '39 Brazilijo nekaj piči, da gre žokat Špance v Ekvatorialno Gvinejo in pusti vnemar domače meje. Zato je kmalu ni več, je pa večji fašistični Ekvador! ZDA se začno okrog tega pošteno usajati, zato novo priključene teritorije usmerim v raziskave jedrske bombe. Še pred dnevom D nad Washingtonom zrastejo radioaktivne gobe, Nemčija sploh ne kapitulira in mi v zahvalo odstopi kos Francije, kamor grem na dopust. Ekvadorja ne bo anben zajebaval!

Od Vardara do ... Bihaća

Serijo Hearts of Iron marsikdo igra prav zaradi takšnih zblojenih prigod, medtem ko je drugim bližji verodostojnejši zgodovinski potek. Dilema med svobodnim puščanjem alternativnih tokov zgodovine in ujetostjo v zabeležene dogodke je stara domala toliko kot žanr sam in so se je naslovi lotevali na mnogo načinov. HoI4 uvede novega: nacionalni fokus. Gre za neke sorte politično raziskovalno drevo, koder sprožaš družbene in gospodarske iniciative, ki močno povečajo možnost, da bo prišlo denimo do Stalinovih čistk. Ni povsem nujno, da se bodo dogodki pripetili, in z Nemčijo se ti lahko anschlussi izjalovijo že pri Českoslovaški. Lahko pa reči tečejo dlje in dobiš brez boja celo Slovenijo. V osnovi zelo posrečen sistem, dasi mu manjka lošča, ker včasih sproži smešne situacije.

Druga fejst noviteta je način gradnje vojaških enot. Te v igrah ponavadi naročaš v tovarnah, tu pa na proizvodnih linijah gradiš zgolj opremo. Divizije organiziraš z urjenjem, nakar v skladiščih same poberejo puške, tanke in zajemalke za poljske kuhinje. To je bolj življenjsko in tudi nadgrajevanje poteka pristneje, saj divizija pograbi, kar je na voljo. Če ti gre hudo za nohte, se bo pač mlatila z bajoneti. Namečkoma tovarne potrebujejo čas, da priredijo tekoče trakove, če se spomniš namesto tovornjakov nenadoma graditi jurišne bombnike. Hudo. Seveda je tak pristop zapleten, toda štirica ima intuitiven in razumljiv vmesnik, ki se ga priučiš prej kot v dnevu. Še vedno terja nekaj zavzetosti in kdor ima alergijo na razpredelnice, verjetno že v slike na tej strani težko gleda brez vrtoglavice. A vztrajnost se splača, kajti primerjalno gledano je tole med eden preprostejših naslovov med grand strategijami. Tudi razločna podoba menijev in reliefnega zemljevida je privlačnejša za prišleke kot ona iz trojke.

Kri, znoj in solze

Ker smo umeščeni v časovni okvir med letoma 1936 in 1948, ko je po svetu veliko pokalo, je igranje še zmerom osredotočeno na boj. Gromozanskih razporedov (order of battle) vojaštva iz trojke ni več, kajti sile so organizirane preprosteje. Divizije pospraviš v armado, na njeno čelo posedeš generala in mu naročiš splošni plan. Ta običajno pomeni vlečenje velike rdeče puščice k nasprotnikovi prestolnici. Potem izklopiš dejavno pavzo, nastaviš hitrost poteka in opazuješ direndaj, ko divizije potujejo med provincami, na katere je razdeljen zemljevid sveta. Takšni 'battleplani' so takisto usmerjeni v kompaktnejše vodenje ofenziv glede na prejšnje Heartse. V grobem delujejo, ne pa vedno, saj računalnik vmesnih ciljev naskokov v načrtu ne odreja vselej optimalno. K sreči je moč divizije grabiti ročno in jih usmerjati po starem, a se včasih zaradi načrta skregajo s štabom in jo ucvrejo po svoje, kar ni kul.



Kraljevina Jugoslavija je kot mnogo manjših držav podatkovno podhranjena. Pavel Karađorđević je res da na čelu in ima nekaj verodostojnih pomočnikov, nakar se seznam konča. K sreči že obstajajo modi.



Pomembnejše države imajo samosvoje nacionalne fokuse, dočim imajo manjše nekaj generičnih in moraš za prilagojene poiskati modifikacije.





Takšen je nov izdelovalni vmesnik: izbereš vojaško tehniko in število tovarn ali ladjarn, ki naj jo izdelujejo, pa je proizvodna linija vzpostavljena. Potem kot umazan naci upaš, da ti industrije ne zbombardirajo v prah.

Na splošno je strateško izigravanje nasprotnika iz trojke in dvojke zdaj nekoliko plitvejše, saj je pomembnost vpadov iz različnih smeri manjša oziroma jih je teže pravilno uskladiti, četudi imaš na čelu von Mansteina. Špil skuša to v neki meri nadomestiti z ročnim sestavljanjem divizij. Te zgradiš iz različnih tipov enot, od pehote do različnih tankov in protiletalske obrambe. Zamisel je luštna in se z raznovrstnimi idejami kar igračkaš. Toda v končni fazi bo večina kot pri kupčkih za Hearthstone s spleta pobrala najučinkovitejše recepte in to bo to. Bi pa pohvalil nov vmesnik za odrejanje letalskih nalog. Lovcem in jurišnikom z lahkoto določiš provinco, kjer naj pazijo na svoje sile in jim pomagajo s kakšno bombico. Pomorske eskadre so nekje vmes: ukažeš jim širši teater delovanja, kjer se načeloma znajdejo same, a imaš nad njimi bolj švoh mikronadzor.

Rambo Chamberlain

Boj so, tako kot mnogo drugega, v štirici torej dosti poenostavili, kar bo veterane bržkone razhudilo. Toda načeloma to ne more biti znatnejša zamera, ker je bil namen avtorjev pri Paradoxu, da k seriji privabijo nove ljudi. Poglavitni problem pri razpostavljanju oklepnih divizij in usmerjanju Rommla prek Beneluksa je drugje: v povsem nerealnem odporu, ki ga srečaš. Umetna pamet je tako lobotomizirana, da smo v skupnosti debatirali, ali sploh obstaja. Uvodni preblisk Brazilije je še nedolžna reč. Ko vidiš računalniški rajh serijsko napovedovati vojne vsem naokoli, medtem ko ima čisto vse armade na jugu Afrike, se ti začne svitati, da nekaj ne štima. Sploh zato, ker ne bi nihče sploh hotel v Afriko, ker je v tem špilu surovinsko podhranjena. Nekdo ga je pri vdelanih parametrih precej polomil, kajti nacisti so denimo prešibki, dočim se Britancem trga in Chamberlain s cigaro v ustih obrani Poljsko prav do Mongolije. Ja, 'minkenski' Chamberlain.

To so sicer rešljive težave in ako je ne bi Švedi koj po izidu igre podurhali na dopust, bi mogoče že imeli popravek, saj za vse Heartse velja, da se jih iz škatle še drži nekaj popkovine. In posteljice. Če bodo pamet popravljali dlje časa, se lahko zamotiš z večigralstvom, kjer morejo do 32 držav prevzeti človečki, ki takšnih blesarij ne počno. Kot pri Stellarisu so igre pohvalno stabilne in jih na uradnem strežniku najdeš dosti, podpirajo tudi vskok med tekočo igro ter kakopak shranjevanje položaja. Toda vojaške elemente razen tega pestijo čisto neresne dizajnerske odločitve. V prvi vrsti dejstvo, da vozila ne porabljajo nafte. Brez heca. Tu greš lahko Stalinu na vrata trkat z dvestotimi divizijami, ki jo prešerno mahajo čez belo stepo, ker tanki očitno šibajo na sneg. To podre prepričljivost marsikatere osvajalske ekspedicije, saj logistika povsem odpade. Nasploh surovin ni mogoče kopičiti. Nafto, jeklo in razne redke kovine iz virov v provincah zvezno pretapljaš v oklep, motorje in slično, dočim za skladišča civilizacije v tej igri še niso čule. Krneki.

Arzenal čudnosti

Posledično je Hearts of Iron 4 čorba na eni strani odličnih prebliskov in na drugi prav neverjetnih mimosunkov. Vemo, da je igro skovalo drugo Paradoxovo moštvo kot trojko, in pomanjkanje izkušenj se pozna. Skušali so napraviti 'Hol za množice', kar jim je deloma uspelo. Mislim si in odzivi to potrjujejo, da se tisti, ki se s takšno grand strategijo srečujejo prvič, prav prešerno zabavajo nad smešnimi 'zgodovinskimi' situacijami. Toda veterani, ki so tovrstnih štorij uzrli že dosti in vidijo globlje, bodo opazili dosti lukenj že v čelnem oklepu. Poleg naštetega manjka vohunjenje. V drugih državah je moč sprožati državne udare, kar urejaš skozi diplomatsko okno, ni pa več kraje informacij in znanstvenih dokumentov, atentatov ter sovražne propagande. To sem res pogrešal. Vsaj diplomatskih ukrepov je še vedno dosti vrst in takisto možnih sort zavezništev.

Za konec pobentim še nad pobebljenim raziskovalnim drevesom, kjer raziskuješ vse mogoče, od raket V2 do radarjev. Okej, mogoče je bilo ono iz trojke včasih nepregledno, toda štirica ima linearne poti, v katerih je prelahko imeti vse. Tudi jedrsko bombo s Tibetom, če se potrudiš. Hkrati se nekateri tehnološki trakovi končajo že pred letom '48, zato na množico eksperimentalnih orožij pozabi. Že tako se mi zdi kriminal, da je končna letnica spet postavljena tja, kar precej omeji trajanje hipotetičnega konflikta ZDA in Sovjetske zveze. Mar bi šli do recimo '53, tako pa nas bodo spet cuzali z DLCji.

Hearts of Iron 4 je v tem hipu špas za začetnike v tej zvrsti iger, stari mački pa naj raje še malo počakajo. Novincem celo raje predlagam predelavo dvojke Arsenal of Democracy, ki jo na Steamu dobiš za desetaka. Kupi tisto, hvaležen mi boš.

***Aggressor* se v Ardenih nič ne ustavlja, ker njegove silne panzerje poganja kar zrak.**

70 zabaven spoj zgodovinskega in izmišljenega ✔ posrečena proizvodnja ✔ ofenzive za začetnike ✔ množica držav ✔ obupna umetna pamet ✖ gorivo, kaj je to? ✖ švoh špijonaža in znanost ✖ Paradox





Za dober nadzor je najbolje sestaviti več armad, če imaš dosti generalov. Takole špil celo malce spominja na trojko. Kitajska nima šans. Še malo, pa bo sonce vzšlo še nad Indijo, Sovjetsko zvezo, Argentino in Luno.



The ABC Murders



Videzu navkljub to ni klasična pustolovščina z obilico 'predmetovanja'. Raziskovanje in pogovarjanje sta tekoča ter edini zatiki so ugankice s simboli in vzorci.

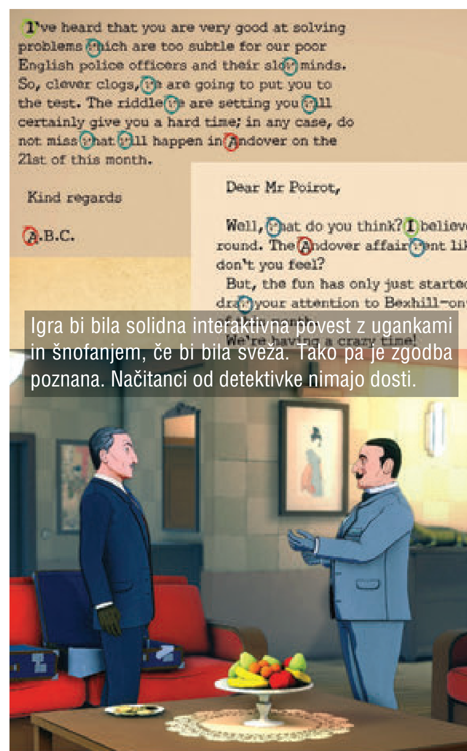
Kraljica zločina Agatha Christie je spisala kar triintrideset romanov s Herculom Poirotom v glavni vlogi in eden od njih je The ABC Murders iz leta 1936. Sloviti belgijski detektiv med bivanjem v Londonu prejema anonimna pisma z napovedmi umorov v krajih po abecednem redu. Dejanja se nato tudi zgodijo: najprej najdejo truplo stare prodajalke čikov v Andovru, nato jo skupi mlada natakarica v Bexhillu, pa plemič v Churstonu ... Morilec, ki znamenitega preiskovalca očitno izziva, na žrtvah pušča železniški vozni red, ki so mu tisti čas v Angliji pravili preprosto ABC. Detektivka, ki jo je pod naslovom Umori po abecedi možno prebrati v slovenščini, je zdaj dobila interaktivno predelavo.

Špil od priložnostnega igralca zahteva, da preveri vse indice na krajih zločina, torej pregleda okoliš in truplo. Potem se je treba pogovoriti s svojci ali pričami, nakar Poirot veli uporabo malih sivih celic, da iz pravilno povezanih dokazov ter izjav nastanejo zaključki. Igra spominja na Sherlockove primere in si z njimi deli celo tipične hecnosti, mimo katerih se očitno pri tejle sorti ne da. Detektiv recimo noče naprej, dokler ne najdemo vseh sledi. Ali otročje terja, da kliknemo na pepelnik, čike in rumene prste, iz česar 'sklepamo' na verižnega kadilca. A predstava je precej bolj lahkotna od omenjenih Holmesovih iger. Še največji izziv so številne logične zagonetke, ko je treba recimo s kombinacijo simbolov odpreti zaklenjeno šatuljo ali dešifrirati sporočilo. Žal pa ne pozna nikakršnih stranpoti. Resda lahko zaslišavanje zavije v to ali ono smer in kakšno dejanje je opcijsko, toda potek je vkovano premočrten in fabula le ena.

Predvsem slednje je privzeta težava izdelka. Medtem ko so interaktivnice z Doylovim preiskovalcem sveže, avtorske zgodbe, tale dopičično sledi knjigi vse do poznanega storilca. Obstaja sicer alternativen konec, ki pa je komajda omembe vreden. Knjižni molj, ljubitelj žanra ima zato od špila precej manj, kajti 'kdo je storilec' je vendarle največja draž Agathinih zgodb. Ni mogoče osumiti napačnega, niti ni dodatnih umorov, če denimo ne bi pravočasno spoznali morilca. Knjigi enaki so celo izustki prijatelja Hastingsa in Poirotovo nečimrno ukvarjanje z brki ter pobarvanimi lasmi. Za tiste, ki angleške pisateljice niso brali, pa je detektivka po mojem pretirano počasna v dogajanju in okorna v nadzoru. Videz in vzdušje sta resda zvesta literarni podlagi, a za današnje čase je vse skupaj preveč umetno in teatralno. Spočetka nastavljenih 30 evrov tole nikakor ni vredno, znižanega desetaka pa. A željnim starinskih umorov prej priporočam boljšo podobnico The Raven (J242, 70) z originalno zgodbo.

60 *LordFebo si ob zadavljeni mladenki popravi brke in izusti "Mon dieu!"*

Microids za PC, PS4 in XBO



Igra bi bila solidna interaktivna povest z ugankami in šnofanjem, če bi bila sveža. Tako pa je zgodba poznana. Načitanci od detektivke nimajo dosti.

Duskers

Ostal sem sam sredi etra in plovilu zmanjkuje surovin. Da preživim in pridem do dna nepojasnjenemu izumrtju, postanem jastreb na smetišču postkataklizmičnega univerzuma. Skenerji zaznajo zapuščeno ladjo, zato tja napotim ekipo dronov. Prvi poskrbi za napajanje, drugi s senzorjem premikanja preverja bližnje kajute, saj v nekaterih preživijo nevarne mehanske kreature, tretji grabi nadgradnje in gorivo. A zdi se, da mi je tokrat nekaj ušlo. Bemtiš, vse hujši trušč iz ventilacijskega jaška najavlja nevarnost! Robotka skušam panično speljati nazaj na varno, a zaman. Kovinski stvor je prehiter in že se masti z njegovim vezjem. Zapečatim vrata in z nagrabljenim poklapano odrinem proti naslednji postaji.

povelj v ukazni vrstici. Vpis "navigate all r3; motion; gather all" recimo spravi vse robote v sobo številka tri, prične skenirati in pobere vse, kar pride prav. Sistem ni popoln, saj se znajo nerodneži zatakniti drug ob drugega in v ožje prehode. Je pa nabor ukazov intuitiven in s prepakiranjem več dejanj v kombo par besed prihrani obilo časa. Tega posvetim analizi dogajanja na karti, kjer preučujem razpored prostorov, morebitne pasti in ključne kraje, do katerih moram priti. A še tako dober plan se sfiži. Zasujejo me plohe asteroidov, naprave mi zatajijo in tehtnost zamenja krčevit boj za obstanek. V navezi s sliko, ki oponaša star monitor, in minimalistično zvočno kuliso zatišja pred neurjem mi utrip narašča bolj, kot bi si želel.

Drone vkrcujem v zapuščene ladje in jih z vpisovanjem povelj v ukazno vrstico nadziram med zbiranjem surovin. Name preživijo zbezljani stroji, ki jih lahko uženem le z uigrano rabo sposobnosti, lastnih vsakemu robotku.

Takšna je običajna misija v Duskers. Križarim med osončji in galaksijami ter plenim opuščene, prazne lupine, v katerih name prežijo smrtonosni stroji. Temelj početja je strateško, realnočasovno usmerjanje dronov po ladijskem tlorisu in izmikanje neposrednemu soočenju z varuhi. Čimprej moram pobrati tisto malo uporabnih delov in šibati naprej. Vsak izmed voda robotkov, ki jih vodim na brlikavem zaslonu, ima nabor sposobnosti. Ključ do uspeha je njihovo premeteno kombiniranje. Resda lahko včasih sovraga zgolj z odpiranjem vrat po pastirsko spravim do sobe z zračno loputo ter ga izpljunem v vesolje. A praviloma je zahtevane več domiselnosti. Z enim trotom na primer nastavim vabo in z drugim mino, nakar opazujem radar tretjega, kdaj je pravšnji čas za detonacijo.
Dobrodošla posebnost je svojevrsten nadzor nad pomagači, ki z izjemo vožnje v celoti poteka s tipkanjem

Vedno znova iščem nagradenje, ki najbolje učinkujejo skupaj. Radar in sposobnost pobiranja sta nujna!

Če robotov ali goriva zmanjka, se moram skozi proceduralno generirano vesolje podati znova. Slednje zna najedati, saj kombinacija spočetka dodeljenih nadgradenj in ladij v raziskovanem sistemu ni vedno smiselna. Včasih obiščem več lokacij zapored, kjer modul, ki ga nimam, pomeni razliko med bogato bero in praznimi rokami. Drugič nakopičeno gorivo preprosto ne zadostuje za nadaljevanje mojega boja za obstanek. Da se mi take naključnostne kaprice ne zamerijo preveč, skuša poskrbeti zgodba, predočena skozi dnevniške zapiske obiskanih ladij, ki tudi ob vnovičnem začetku ostanejo v mojem arhivu. Žal je preveč razdrobljena in eterična, da bi zares pritegnila. Igro dosti bolj odkupi dizajn stopenj, ki mi vedno znova izzove sive celice in mi ne pusti dihati, tudi ko je zrak zgledno čist.
V Duskers sem se večkrat počutil ogoljufanega. Brez svarila so se vdala vrata in na radarju prazna soba je naenkrat vzbrstela od prvič videnega roja napadalnih rdečih pikslov. Konkreten zaključek zgodbe se mi je izmaknil ali ga sploh ni, kar mi je skalilo radost ob nadmudrenju posameznih situacij. A po osmih preigranih urah me še zmerom vleče nazaj. Del mene uživa v suspenzu čakanja na krizo, kjer bom moral pokazati, iz kakšnega testa sem. Sestavljanje učinkovitih kombinacij trotov, bredenje po galaksijah in razmišljanje, kako se znebiti kovinskih tečnob, zasvojijo. Pred glasnejšim priporočilom je največji zadržek kar visoka cena 20 evrov. Ključni besedi: Steamova razprodaja.

70 *Trier se podi po vesolju v upanju na boljši jutri. A že samo jutri bo dovolj.*
Misfits Attic za PC

CHRONICLE: RUNESCAPE LEGENDS

Nov teden, nova načeloma brezplačna igra z digitalnimi kartami. Ampak tale se za spremembo ne šlepa (povsem) na Magic: The Gathering oziroma Hearthstone, marveč vpelje izviren koncept. Karte iz ročno izdelanega kupčka rabijo kot pomoč pri luštni dirki fantazijskih likov. Čarodeja, ki si stojita nasproti, se sicer bojujeta, a ne neposredno, marveč vsak prek svojega junaka. Oba hočeta priti v cilj prva oziroma zmagati v neposrednem obračunu.



Takole je videti ozemlje ene od petih faz, skozi katere je treba z junačkom ali junačkinjo pripehati do končnega cilja. Na drugi strani vidiš nasprotnega maga.

Po mizi lahko sprejahamo viteza, čarodeja ali krvosesa in vsak herojev poklic ima sebi lastne karte in privzete pluse ter minuse: en hitro vleče dodatne karte, a nima dosti energije, drugi je silovito oborožen, a ima šibkejše podobice, in tako dalje. Kleč je v poteznem premikanju po vnaprej zastavljeni poti, kjer se na redno nanizanih vročih točkah pojavljajo nevarnosti in prijetnosti, bonusi in malusi. Dvigne se zombi, okostnjak ali zmaj, prejmeš novo zalogo življenjske moči, deležen si oklepa ali zlata in nagajaš tekmecu. V ta namen uporabljaš karte iz decka, ki jih v vsaki fazi tekme naključno prejmeš v roko.
Bolje kot si ga sestavil, več možnosti je, da boš ob pravem času deležen pravih podobic. Seveda se lahko ogneš vsem obračunom, vendar s tem tvegaš pomanjkanje drugih dobrin, od moči do zaščite, in obratno. Odločitev je tvoja in jo sprejmeš v skladu s prejetimi kartami, ki jih dobivaš iz pakeljcev, junakovo službo in trenutnim položajem na 'odru'. Nenavadna



Ko se faza začne, se preseliš v pogled blizu heroja. Z rabo kart mu zapoveduješ, kaj naj stori – gre naprej, požlampa refošk, udari. Boljši kot je kupček, laže je.

beseda v povezavi z računalniškim špilom, toda uporabil sem jo zato, ker je Chronicle dejansko postavljen nanj. Projekt so začeli kot otipljivo družabno igro in zapuščina je vidna v samosvoji estetiki. Zdi se ti, kot da si stopil pred mizo, na kateri so razporejene plastične in kartonske miniature. Liki so bodisi v obliki figuric, ki se premikajo samodejno in opotekavo, bodisi dvorazsežnih papirnih izrezkov, ki se na vzmeti dvignejo s podlage. Izredno očarljivo in samosvoje.
Sumim sicer, da bo Runescape Legends kljub koreninjenju v nekdaj znanem masovnem internetnem špilu, izvirni zasnovi in udarni podobi kmalu zamrl. Tudi zato, ker je le za računalnik in ne tudi za mobilije, kjer množice pravzaprav igrajo take grižljajčkaste naslove. Toda vsaj preizkus je na mestu, navsezadnje si darežljivo obdarovan tako s kartami kot učenjem in enoigralsko vsebino kot pripravo za udejstvovanje na spletni lestvici. ***Sneti***
Jagex za PC ● zastonj

TABLE TOP RACING: WORLD TOUR

Izpuh Mikro mašinc je dolg, saj kloni in izvedenke te četrt stoletja stare serije arkadnih dirkačin še kar izhajajo. Vendar redkokateri uspe ujeti duha in vznemirljivost navidez preprostega špilčka, o katerem smo anale priobčili v Jokerju 257. Igralnost je bila na višku, proge pa izredno zanimive in originalne, saj so se vile po kuhinjskem pultu, mizi za biljard in sekret školjki. Hecno potemtakem, da ravno tu časovno oddaljeni sorodnik Table Top Racing tako pogrne.



Razredi avtomobilov se po voznih lastnostih seveda razlikujejo, vendar ne toliko, da bi bilo moč govoriti o globini. Dogajanje spremlja v redu glasba.

Pogled sicer ni več iz ptičje perspektive, temveč od zadaj, ampak smisel je enak: z malim avtočkom premagovati podobno drobne nasprotnike v domačijskem okolju. Vozni model ima nekaj krovnih fines, ki pa gredo v glavo in prste bistveno hitreje kot precizni drift/pospešek v Mario Kartu. Ogrodje je standardno – uspehi prinašajo denar za nova prevozna sredstva in njihove nadgradnje, od hitrosti do držanja podlage, ter zvezdice, na podlagi katerih se odklepajo naslednja tekmovanja. Škoda za rigidno strukturo, kjer je sosledje tekem domala linearno in te igra ne spusti v višji razred, čeprav je zadosti cvenka za naprednejše štirikolesnike. Med njimi so težki, a zdržljivi kombi, lahki bagi, ameriški mišičnjaki, azijski naspidiranci … Med vožnjo je pametno pobirati bonuse in orožja, kot so turbo, rakete, bombe za zasledovalce in zaledenitev spredaj drvečih. Med dogodki pa so taki, ki vse to ukinejo, običajne dirke, dohitevanje oddaljenega vodje, driftanje in eliminacija zadnjega v vsakem krogu. V skladu z mikromašinsko tradicijo dirke tečejo po



Malce o končnem vrstnem redu odloča dinamična fizika, ki kotali naprstnike in konzerve ter povzroča karambole. Toda pod črto je tega bolj za okras.

kuhinji in garaži, pa tudi skladišču, pristanišču in piknik placu. Koristno je na stezah najti bližnjice, sploh v večigralstvu, kjer so nasprotniki ostrejši kot ne ravno bistra ter podjetna umetna pamet.
Žal je prav multiplayer kot ključni element tovrstnih iger okrnjen, saj lokalne variante sploh ni (?!!!), medtem ko spletni iskalnik naključnega nasprotnika najde na vsake kvatre enkrat. Ostane torej daljinsko dirkanje proti prijateljem, ki je zabavnejše od enolične triurne kampanje. A celo v tem modusu TTR ne more skriti ključne pomanjkljivosti: duhamornih prog. Od nepretresljivega občutka hitrosti prek ubite barvne palete do upokojenske speljanosti in dolgocajtnega, statičnega, dejansko prav grdega okolja – redkokatera steza mi je ostala v spominu in sem jo hotel peljati večkrat. Premalo se vijejo, vzpenjajo in padajo. Edini plus so objekti, ki se zaradi dinamične fizike nepredvidljivo kotrljajo po asfaltu.
Čeprav špil zna biti kratkočasen, je dvajset evrov bistveno preveč, pa še ekstra avte oderuško tržijo za petaka. Če te daje žanrska nostalgija, počakaj na orenk razprodajo, ubodi BlazeRush ali Toybox Turbos oziroma pricini emulirane Micro Machines. ***Sneti***
Playrise Digital za PC ● 20 EUR

THE WITCHER 3: BLOOD & WINE

Drugi dodatek, s katerim se izteka witcherska saga, Geralta postavi v vinorodno pokrajino Toussaint s središčem v idiličnem mestu Beauclair. Nov, kar obsežen zemljevid ponuja desetine novih lokacij za raziskovanje provansalsko obarvane pravljične dežele, kjer se cedita kri in neizmerne količine vina. Raznolika pokrajina je polna nastopaških vitezov, ki blagorodnim damam v zameno za naklonjenost obljubljajo glave monstrumov, in je dejansko najzanimivejša v obširnem čarovnikarjevem svetu. Rumenooki vešč se udeleži lova na skrivnostno vampirsko pošast, Zver iz



Že takoj ob prihodu v Toussaint smo priča donkihotovskemu mladcu. Ta s kopjem pikira proti mlinu na veter, izza katerega se prikaže tale orjak.



Če že Toussaint ni dovolj barvit, obiščemo pravljično deželo in zahajamo enega od samorogov, ki ga romantični Geralt kajpak poimenuje Roach. Žal je rožnati samorog rezerviran za spremljevalko.

Beauclaira, ki kolje viteze in njihova trupla javno razstavlja na ogled. Prebivalci Toussainta belolasca pričakajo kot junaka in odrešitelja ubožcev izpod terorja mogočnega krvosesa. Geralt v dar kmalu prejme lasten vinograd, ki ga je možno nadgraditi v zameno za cekine. To ne prinese dosti več od pridelave vina in možnosti razstavljanja zbirke orožja, oklepov ter trofej s turnirjev, je pa čisto fajn. In Skyrim to ima.
Enako kot pri predhodniku Hearts of Stone je podaljšek moč odigrati samostojno, tako da začnemo na stopnji 35. To zna povzročiti nekaj težav, saj šefi visokega ranga pridejo že po nekaj minutah. A na splošno Blood & Wine omogoča dosti lagodja, saj nas z novim orožjem, opremo in jedačo zalaga na vsakem koraku. Tudi po hišah se splača brskati, saj skrivajo polno dragocenosti, ki jih je moč pri bogato založenih trgovcih menjati za zlatnike. Nabrati cvenk za nadgradnjo lika in domovanja tako ni prevelik problem. Druga pomembna novost je razvoj novih Geraltovih mutacij, ki pa niso pretirano uporabne. Poleg tega, da jih ni moč aktivirati več hkrati, je za razvoj potrebna ogromna količina mutagenov, dobljenih s pobijanjem pošasti, in veščinskih točk, če jih nismo porabili za druge spretnosti. Zgolj v dodatku jih enostavno ni moč pridobiti zadosti.
Zgodbena rdeča niti o vampirski zaroti ni najbolj prepričljiva, a je vseeno zanimiva. Podaljšku pa čar dajejo neobvezne naloge, ki se jih najbolj veseli marsikateri sobni witcher. Že rahlo utrudljiva detektivska brskanja in pogodbe so zmanjšana na minimum, v zameno pa so avtorji sprostili humor. Geralt se udeleži viteškega turnirja, išče s kipa lokalnega junaka ukradene 'družinske dragulje' in postava na banki, kjer ga uslužbenci pošiljajo od okenca do okenca. V enem od stranskih poganjkov glavne narative srečamo celo nekaj predstavnikov klasičnih pripovedk, recimo deklico z vžigalicami, ki prodaja cigarilose. Med tavanjem po pokrajini naletimo na lepo število opasnih novih sovragov: v goščavi prežijo panterji, na jasi so strup bljuvajoče mesojede rastline in pod zemljo lazijo orjaške stonoge. Poleg znanih lopovskih taborov je mogoče osvobajati centralne postojanke banditov, ki nad nas pošljejo horde nepridipravov. Med lovi na zaklade najdemo diagrame za najboljšo opremo, 'master witcher gear', vseh zaklinjevalskih šol, vendar jih zaradi ogromne količine XP iz kvestov hitro prerastemo. Kaj kmalu jih preseže običajen turnirski oklep. Za ljubitelje igre s kartami gwent pa so vpeljali povsem nov deck Skellige, kjer zbiranje kart omogoči obsežen stranski kvest.



Geralt prevzame vlogo pravljičnega lovca in velikemu hudobnemu volku, preoblečenemu v babico, s srebrnim witcherskim rezilom razpara trebuh.



Domače posestvo poleg glavnega poslopja in vinske kleti vključuje stajo za Roacha in vrtiček z zelišči. To vsaj malo olajša oskrbovanje z zalogami.

Blood & Wine je kakor predhodnik možno kupiti v fizični obliki, vključujoč kodo za dolpoteg, vodnik po gwentu in dva kupčka kart. V digitalni pa ga tržijo v kompletu s prejšnjim dodatkom ali z vključeno temeljno igro. Tako ali drugače stane 20 evrov, kar je dobra cena, saj s kakimi petintridesetimi urami igranja in samostojnim zemljevidom deluje kot kompleten špil, medtem ko z ambientom in razgibanostjo preseže osnovni Wild Hunt. Dostojno in hvaležno slovo od belolasca iz Rivie. ***Besni Dante***

CD Projekt Red za PC, PS4 in XBO ● 20 EUR

ORDER OF THE THORNE: KING'S CHALLENGE

Krožek Infamous Quests (prej Infamous Adventures) je zaljubljen v stare Sierrine naslove. Sprva so predelali King's Quest III in Space Quest II, nakar so po zgledu niza Quest for Glory razvili avtorski Quest for Infamy. Drugi njihov lastni in komercialni špil je pravljična pustolovščina King's Challenge. Ta na Kraljeve kveste ne spominja le po pikslasti grafiki in tematiki, marveč tudi po načinu igranja. Za razliko od večine današnjih pustolovščin, retro ali modernih, igra ni ukalupljeno premočrtna z le nekaj dosegljivimi lokacijami in gromozansko malho narabutanih predmetov. Tu je obratno: inventar je pičel in dežela odprta. V prvi uri ali dveh le raziskujemo kakšnih trideset krajinskih zaslonov in se pogovarjamo z okoliški liki. Na mostu je trol in v gozdu palčkov zaklad, na jasi stoji čudaško drevo, nekje rastejo vrtnice in drugod so doma vile. Središče pa je mesto s krčmo, štacuno in kloštrom. Točno tako kot v starih Grahamovih prigodah, le brez znamenitega restore, restart, quit, kajti umiranja tod ni.



Pisklasta grafika orodja za izdelavo pustolovščin AGS pri večini sodobnih ljubiteljev zvrsti ni pretirano čislana. A vmesnik je v redu in govor govorjen.

Štorija se to pot ne vrti okoli hudobije. Zdolgočaseni vilinski kralj organizira tekmovanje, kdo bo prej našel skrito kraljico, in izziv sprejme tudi bard Finn. Čeprav je igranje ljubitelju starinskosti čisto prijetno in je vmesnik sodoben ter dogajanje dobro ozvočeno, pa skupaj vzeto King's Challenge ni prav nič posebnega. Splošen minus je njegova kratkost, in to kljub odvečnim pešpotem, saj hitrega premikanja po zemljevidu ni. Naslednja težava so brezvezne uganke. Takih v pravem pomenu besede sploh ni, dasi bi v okoliš čisto pasale kakšni besedilni orehi ali logične zanke, medtem ko je uporaba predmetov takisto podhranjena. Zvečine gre za niz kurirčkastih nalogic v slogu "nucam gobo" in "povej dekli, da jo ljubim". Fant sicer nekatere prepreke preči z brenkanjem na lutnjo, kar poudarjajo kot posebnost, vendar bi bila lahko ta domislica bolje osmišljena. Loom to vsekakor ni!
Nasploh celotno igro preveva neizkoriščen potencial. Kot da razvijalci kratkomalo niso imeli idej za dobre pustolovske elemente. Švoh prepreke oziroma rešitve, nerazgibana pokrajina, malo dogajanja, nobenih posrečenih domislic, nič zanimivih obrobnosti ... Desetak ni velik denar, toda zanj ali celo zastonj se da dobiti boljše dogodivščine. ***LordFebo***

Infamous Quests za PC ● 10 EUR



V naravi je mnogo lokacij praznih in generičnih. Glede na plačljivost bi se morali avtorji bolj potruditi tako v pestrosti zaslonov kot pri ugankah.





Ker so bili karamboli pravzaprav srž dogajanja, jih nikakor ni bilo težko povzročati. Tekmeca si zgolj malo habnil in že je bil nared za odpad.



Da so stari časi dobri, nemalokrat velijo rožnata očala, ki jih nadene potreba po vrnitvi v nedolžnejšo dobo. Vendar menim, da je drugače pri arkadnih dirkačinah. Malo jih izhaja in še tiste, ki pridejo, so prežvečene ter brez idej, kakor denimo zadnji Need for Speed. Seveda je moč enako trditi za številne hite včerajšnjika, ki niso več tako impresivni. Naslovi, kot so Virtua Racing, Screamer in Hang-On, da počastimo še motocikle, so dandanes zelo osnovni.
Vseeno pa so nekateri presenetljivo dobro prestali test časa. Na primer zasanjani Outrun 2006: Coast to Coast, razsuvaški Carmageddon in udarni Burnout 3. Ta ostaja brizg adrenalina naravnost v žilo, ki je v Jokerju 134 dobil 93, hkrati pa je zgled, kako izdelati arkadno divjanje par excellence. Táko, ki zaradi jajcastisne napetosti in izvirnih prijemov ostaja sveže celo po dobrem desetletju.

MA, ZALET' SE!

Takedown je domala perfektna kristalizacija recepta, ki ga je angleška softverska hiša Criterion Games še v samostojni obliki (ravno tistega leta jih je kupil EA) zastavila z Burnoutom 1 in 2. Že tam je bilo srž od zadaj gledano, ridgeracerjevsko šibanje z avtom po mestu in okoliški naravi, pri čemer so se ustvarjalci trudili, da bi občutek hitrosti slačil gate. A prav v trojki je vse klapnilo. Turbo, ki si ga nabiral z vožnjo po nasprotnem pasu, tesnimi prehitevanji in demoliranjem konkurenčnih dirkačev, te je izstrelil do epske brzine. Na cestah pa so poleg tekmecev, pripetih na elastiko (če si zaostajal, so vozili počasneje, če si prednjačil, so umetno pospešili), tekel običajen promet v obliki vagnov za špecerijo, avtobusov in tovornjakov. Torej: bolj ko si bil vratolomen, več nitra si zbral in hitreje si se znašel na cilju, po drugi strani pa si več tvegal in se večkrat razkantal.
Ustvarjalci niso pustili pri miru niti tega elementa. Iz pasivnega opazovanja animacije razbunčenega, po zraku frčečega in gorečega pleha so ga spremenili v aktivno posredovanje. Nekaj sekund si lahko namreč upočasnjeno krmilil razbitino ('aftertouch') in jo tako po možnosti usmeril v kakega konkurenta. Toda premor je bil kratek in urno si se spet znašel na cestišču, šibajoč novim uspehom naproti. Ta ritem drvenja in sesutja je bil vpet v solidno podobo, ki je pri 60 sličicah v sekundi pred noč in neon postavila sonce, modro nebo in razpotegnjeno svetlobo. Ter v žgalni soundtrack s tedaj popularnimi numetalci in čvekavim radijskim didžejem, ki je pomagal ustvarjati svojstveno vzdušje. Je koga brigalo, da ni bilo moč v garaži zganjati avtomobilskega fetišizma in da ni bilo licenčnih krip ter policistov po zgledu NFS? Mene ni. In me še vedno ne.



Nitro si zbiral praktično nenehno. Če ne z nesrečami in vožnjo v nasprotno smer, pa z driftom.

ZEMLJEVID UŽITKA

Danes igrati Burnout 3 je posebna izkušnja. Po toliko letih žanr še vedno ni dostavil primerka, ki bi tako perfektno zadel točko, kjer je šibanje s tristo na uro komajda, a še zmerom obvladljivo. Ko gromovniško pičiš mimo stolpnic in pod slavoloki, skozi predore in čez mostove ter gor in dol po klancih, kjer nenehno povzročaš veličastne karambole, drzno slajdaš in se za las ogibaš civilom, te razum zapusti. Nadzor prevzame džanki, ki nenasitno žlampa bencinsko-adrenalinski koktejl. Igra ti ne meče polen pod noge, saj so proge široke in brez ostrih robov, bočno zaletavanje v ograje pa ne botruje nesreči. Vseeno pa zmage terjajo veščino in pomnjenje cest, razmetanih po Ameriki, Evropi in Aziji.
Steze so speljane uživantsko in vabijo z iskanjem bližnjic, Takedown pa se ravno po zaslugi po meri ukrojenih cest dvigne nad slovitega naslednika, Paradise. Slednji je bil sicer prvi Burnout za PC in je formalno naprednejši, saj je umeščen v odprt svet. Vendar so njegove generične ulice manj raznovrstne in privlačne od 173 nelinearno razporejenih izzivov, kolikor jih vsebuje trojka. Škoda le, da je založnik že odklopil strežnike, tako da internetni multiplayer ne deluje več. Hjah, pač priciniš lokalnega na razdeljenem zaslonu, ki je zaradi vpitja in suvanja še bolj zabaven. Ob čemer zajema kar pet modusov.

TA DOBRO IZGORETJE

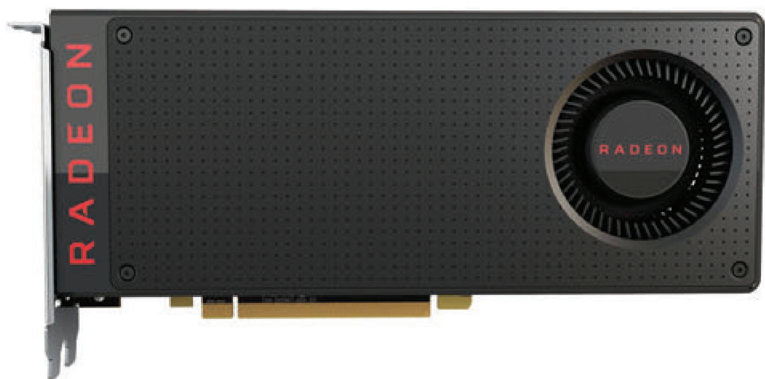
In še celo vse to ni kompletna maska Burnouta 3, kajti običajno norenje dopolnjuje razpviti način crash. Tu je poanta v tem, da v omejenem scenariju uletiš na prometno cesto in povzročiš kar najobilnejšo nesrečo. Crashi so drobne uganke, kjer moraš ugotoviti, kam moraš prileteti, da bo v nastalo gužvo nabasalo čimveč jutranjih odhajalcev v službo, ter kako pobrati čimveč bonusov. S to popestritvijo so Criterion zadeli žebljico na glavico in ustvarili celosten paket za prste obliznit. Kasneje so ga skušali oponašati mnogi, recimo Black Rock s Split/ Second, a neuspešno. Na HD-inačico zaradi Electronic Artsovega preziranja poizdaj ne upam, dočim glede uradnega nadaljevanja vlada molk. Se pa šušlja o spiritualnem nasledniku iz manjšega studia Three Fields, ki so ga osnovali ubežniki iz Criteriona. Piččččiiiiiii!

Sneti

Electronic Arts za PS2 in xbox, 2004

Takedowna ne prodajajo v olepšani inačici. Digitalni nakup verzije za prvi xbox je na razpolago za XB360 (brez spletnega multija), kjer stane desetaka, medtem ko se na PS4 in PS3 ni pojavila izvedenka za PS2. Ostajata potemtakem izvirnik na tej konzoli ali računalniški oponašalni program, kot je PCSX2.

IZRISARSKE POSKOČNICE





Predolgo smo čakali na zmanjšanje tranzistorjev v grafičnih čipih, ki bi spet živahneje pognalo zmogljivosti kartic. Zdaj so ga naposled udejanjili in rodili so se novi geforci ter radeoni, Aggressor pa v poletju švica ob naspidiranih mašinah.

Kakor Moorov zakon pri centralnih procesorjih ječi pod težo tehnoloških problemov s pomanjševanjem izdelave čipov, tako nekaj podobnega doživlja grafično področje. TSMCjevo 28-nanometrsko linijo gledamo polpeto leto, kar je za to področje dolga doba. Manjšanje tranzistorjev je za krepitev zmogljivosti nujno, saj manjši gradniki vezij omogočijo večjo gostoto računskih elementov in večje frekvence izvajanja operacij. Velikemu trudu načrtovalcev procesorjev, ki so morali čarati z izboljšavami arhitektur, se imamo zahvaliti, da je napredek tovarniškim zaostankom navkljub vendarle tekel dalje. Pri čemer grafične kartice pospeške zadnje desetletje že tako prejemajo počasneje kot v davnih časih srditih 'grafičnih vojn'.

Zdaj sta naslednika omenjenega procesa predstavila tako zeleni kot rdeči tabor – in prvič po trinajstih letih različnega! Pred tem je tajvanski TSMC čipe izdeloval tako za Nvidio kot AMD, odslej pa bo skrbel zgolj za geforce v 16 nanometrih. AMD je namreč proizvodnjo zaupal Global Foundries in njegovi 14-nanometrski liniji. Pri obeh slišiš ime tranzistorji FinFET, kar pomeni pretikala, ki imajo posredi dvignjen rob – od tu 'fin'. Gre za čisto podobne sorte tehnologijo, kot jo je uvedel Intel pred štirimi leti z razvpitimi tranzistorji tri-gate. No, za nas je važneje, da se bosta tekmeca odslej razlikovala ne le po arhitekturnih rešitvah, marveč tudi proizvodnih. Nvidijina prva predstavnika sta geforca GTX 1080 in 1070, dočim je AMD na trg poslal radeona RX 480. Tudi to obeležuje zadnja leta bolj izjemo kot pravilo: da imamo hkrati na mizi tako nove geforce kot radeone. Ampak to se sliši predobro, da bi bilo res, in v bistvu so naštete kartice neprimerljive: zeleni naskakujeta vrh, dočim je rdečelična bolj stiskaška. Eh.

Zeleni hrusti

V naslovu niso renčeči orki, so pa grafične kartice, ki jih lahko veliko narišejo. GTX 1080 in 1070 sta prva člana iz družine pascal, naslednice maxwella, na katerem slonijo predhodniki serije 900. Nvidija ni uvajala drastičnih sprememb arhitekture, saj maxwelli slovijo po varčnosti. Zato so pomanjšanje pretikal enostavno skušali prevesti v čimvečje povišanje takta in število računskih gradnikov. Medtem ko ima geforce GTX 980 frekvenco jedra 1126 MHz, 1080tka diha pri 1607, šibkejša sestra pa pri 1506 megahercih. Medtem ko ima 980tka 2048 splošnih senčilnikov oziroma jeder CUDA, jih ima 1080tka 2560 in tako dalje. Seveda so na mikroarhitekturni ravni mnoge manjše izboljšave, toda čez palec lahko rečemo, da so prvi pascali pošteno nabildani maxwelli.

Z izjemami velja pričeti pri pomnilniku. Čeprav imajo konkurenčni radeoni fury že od lani naprednejši videoram vrste HBM (High-Bandwidth Memory), o katerem bo več govora v nadaljevanju, se Nvidijini inženirji zanj še niso odločili. Poglavitni razlog je ta, da je v svoji prvi inkarnaciji omejen na štiri gigabajte na kartico, kar furyje v nekaterih primerih že duši in bi pascale tudi. Standard HBM2, ki bo podpiral do 16 GB prostora, pa še ni dosegel tržno ugodne ravni. Zato so načrtovalci ubrali drugo pot. GTX 1070 uporablja preizkušeni pomnilnik GDDR5, dočim je na 1080 (in bržda prihodnje, še močnejše izvedenke) pribit GDDR5X. Pod to oznako je Micronova najfrišnejša izboljšava GDDRa, ki je na mikroravni korenitejša, kot bi sklepali iz naziva. Podvoji količino podatkov, ki jo lahko pomnilnik zapiše na en cikel, kar teoretično prepustnost ramnikov GTXa 1080 glede na 980 poveča skoraj za polovico.



S pascali prihaja do sprememb v načinu SLI. Novi hitri mostič SLI HB na sliki zavzame oba vtiča na posamezni kartici in raba treh ali štirih terja počasnejše enojne povezave. To je namensko: Nvidia se osredotoča na tandem kartic na račun več njih.

ANSEL

FREE CAMERA | FILTERS | EXR | SUPER REZ | 360

Ob robu najave GTXa 1080 predprejšnji mesec so pri Nvidiji razkrili Ansel, napredno programje za snemanje slik v igrah. Igralec lahko sceno poljubno zamrzne in namečkoma posname 360-stopinsko podobo. Toda igre potrebujejo ustrezno podporo. Mirror's Edge: Catalyst jo ima kot prvi, Witcher naj bi jo v teh dneh.

Druga strojna zanimivost je vgrajena v vse pascale in sliši na ime simultaneous multi-projection ali SMP. Prijem omogoči kar do šestnajst hkratnih izrisov ene scene iz kanček različnih zornih kotov, ob minimalnem dodatnem davku na hitrost. To je v dobi navidezne resničnosti in večmonitorskih sistemov nadvse važno. Nič več ne bodo postavitve s tremi monitorji trpele za tegobo, ko sta postrani postavljena stranska zaslona kazala zamaknjeno sceno, ker je GPU prizor risal s pogledom v eno točko. Predvsem pa zna SMP urno poganjati stereoizris – hkratno sliko za levo in desno oko. To zna biti za prodor VRa, kjer mora zgodnji uporabnik premoščati nemajhne hardverske ovire, izjemno olajšanje.


V Ashes of the Singularity pride do izraza tehnologija asynchronous compute, ki omogoča več vzporednih ukaznih zaporedij na enem GPUju in s tem neke sorte virtualno večkartičnost. Prijem je zaživel z DX12, saj prej ni bil praktičen. Uporabljata ga tako Nvidia kot AMD, toda slednji zaenkrat bolje, kar se v Ashes tudi pozna.

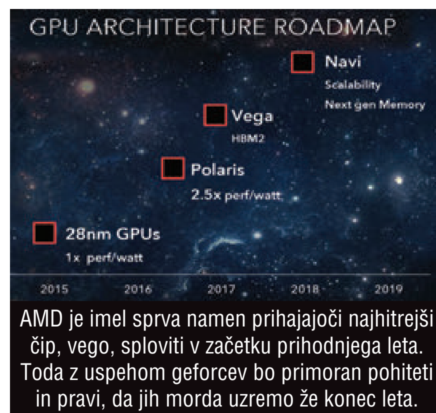
Rdeči bikec

Tudi arhitektura nove družine radeonov se začne na črko p – polaris. Toda z njimi je AMD ubral bistveno drugačno taktiko kot Nvidia, kajti to so procesorji za srednji in ne vrhnji del trga. Firma ima tudi na grafičnem področju vse večje težave z zaostankom za tekmecem. Z maxwelli jih je Nvidia pričela pošteno nadigravati in zadnja leta rdeči tabor vztrajno izgublja tržni delež med namiznimi ter prenosnimi računalniki. Resda so zadeli dobitek pri konzolah, kjer so se radeoni naselili v pravzaprav vse moderne primerke. Toda pojma nimamo, koliko dobička AMD od tega dejansko prejme. Načelujoči so odločili, da potrebujejo karseda hiter dvig prihodkov, kar so se namenili storiti s preusmeritvijo pozornosti na cenovni razred, koder je največ kupcev. In to NI pri karticah za 600 evrov.


Večina štirigigabajtnih radeonov za teste je imela v bistvu za 8 GB ramnikov, ki jih je bilo moč odkleniti. A to so bili novinarski primerki in ne gre se zanašati, da je takšna krepitev splošna praksa.

Tudi polaris je arhitekturno razmeroma neprelomna rešitev. A ker je bil AMD poprej šlampast in so se njegove kartice grele ko sto mater, pomanjšanja proizvodnega procesa niso mogli izkoristiti za višanje frekvenc, marveč so ga za povečanje energijske varčnosti. S polarisi so rdeči naposled spet ujeli Nvidio pri razmerju inštrukcij na vat porabe. Radeon RX 480 je razen tega z 2304 AMDjevimi senčilniki oziroma stream procesorji po velikosti blizu prejšnjemu R9 390. Dospe v dveh inačicah: s štirimi in osmimi gigabajti pomnilnika GDDR5. Prva je za AMD važna, ker je z njo lovil čezlužno značko dvestotih dolarjev cene, kar se v oglasnih pamfletih fajn sliši – posebno če je reč podobno hitra kot stotaka dražje članice konkurence ali starejših serij. A sodeč po testih in julijskem stanju na trgu bodo osemgigabajtne izvedenke številčnejša in smiselnejša izbira, četudi so petdeset evrov dražje.

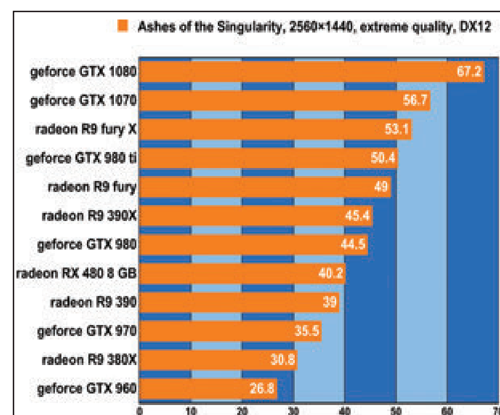
Prvi polarisi nosijo podznačko 10, dočim bodo polarisi 11 šibkejši bratci RXa 480, ki dospejo v prihodnjih mesecih. Zgornji del trga in žuganje najnovejšim geforcem tako ostaja naloga obstoječih furyjev. In to presneto nehvaležna, saj so se že doslej zelo izenačeno bodli z GTXi 980 in 980 ti. Spomnimo: glavni hec furyjev je omenjeni pomnilnik prihodnosti, HBM. Gre za vezja, razporejena v nadstropja, ki so pričvrščena na isto ploščico kot GPU. Odlika HBMa je absurdno široka podatkovna pipica, ki v prvi inkarnaciji znaša 4096 bitov, v primeri z običajnimi 256 do 512 biti. To ob sicer nižji frekvenci pomnilnika še vedno pošteno poveča prepustnost. Napovedi pravijo, da bo HBM z dvojko prešel v večino dražjih kartic – najprej v serijo vega, AMDjeve naslednike furyjev. Kdaj, vesta le Bog in ciganka.



AMD je imel sprva namen prihajajoči najhitrejši čip, vego, sploviti v začetku prihodnjega leta. Toda z uspehom geforcev bo primoran pohiteti in pravi, da jih morda uzremo že konec leta.

Hiti počasi

Omeniti velja osredotočanje obeh imen na HDR, High Dynamic Range Rendering, o katerem smo dosti čuli na nedavnem E3ju. S to tehnologijo prikaza bodo črne še črnejše in bele še bolj svetle, saj obogati razpon jakosti in barvnih odtenkov prikaza. Potrebuješ pa zanjo namenski zaslon in takšne imajo trenutno zgolj profesionalni grafični oblikovalci z monitorji, ki poznajo desetbitni prikaz na barvni kanal. Prvi tovrstni televizorji in plebejski računalniški monitorji naj bi dospeli pozneje letos. Razen HDRa in SMPja nihče od tekmecev ne pozira s kakšnimi razvpitimi tehnologijami, ki bi se jih moral bralec učiti na izust. Opa, porečeš – kaj pa DirextX 12? "Sem slišal, da se novi radeoni tamkaj še posebno dobro obnesejo!" Hja, ja in (bolj) ne. Četudi je DX12 dospel že lani z nastopom Windows 10, ta hip obstajata natančno dve igri, ki imata od njega karkoli pametnega. Prva je Ashes of the Singularity, ki na DX12-rendru bolje prebavlja velike skupine enot, in druga najnovejši Tomb Raider, ki tako izriše nekaj dodatnih malenkosti. Ne eno ne drugo še ni ravno za dol past. Radeonov dober izkaz je posledica solidno spisanih gonilnikov za DX12, kar pa pomeni dvoje: prvič, AMD je za DX11 pisal švoh driverje, in drugič, Nvidia jih lahko hitro ujame. Dokler ne bo na voljo poštenega programja za zadnji Microsoftov API, je delati sklepe o zmagovalcu na tem področju preuranjeno. Prav od truda razvijalcev iger je vse odvisno, kajti glavni smisel DX12 je, da programerju omogoči lažji dostop do strojnih virov. To je, če je programer brihten in iznajdljiv. Kako vse bodo dizajnerji našteto izrabili, še ne vemo, gotovo pa kaže pri izbiri med dvema izdelkoma dati prednost novejšemu, da si bolje pripravljen na prihodnost.



Daleč najpomembnejši dejavnik, ki ga moraš pri izbiri kartice upoštevati, zato ostaja ločljivost zaslona, ki ga nameravaš z njo spariti. RX 480 je odlična kartica za 1080p, kjer v sleherni moderni igri dosega luštnih šestdeset sličic na sekundo. Pri 1440p je že drugače, kajti FPSji se spustijo na okoli štirideset, kar je dovolj kvečjemu za občasne gamerje, resnejši pa bodo primorani v spust kvalitete slike. Spričo tega topleje priporočam izvedenko z 8 GB pomnilnika, saj je bolje pripravljena na večji monitor in nasploh futuro. Pri 300 evrih je cenejša od R9 390 in GTXa 970, katerima se po hitrosti postavlja ob bok ali višje, in je s tem jako fejst izbira. Za nova geforca pa ne bi izgubljal preveč besed. GTX 1080 in 1070 pometeta z vsem, kar riše in gre, prva celo s titani. A cena je podobno galaktična: 850 evrov za dotično in 550 za sestrico.

Zaključek sem prisiljen pustiti odprt. Razlog je Nvidijina najava geforca GTX 1060 za izid 19. tega meseca. Novinec naj bi bil neposredni tekmec RXu 480, kar utegne AMDju zmešati štrene in pošteno vplivati na prilagajanja cen. Kljub opisani silni novi bleščeči kartični kovini in plastiki moram bralcu žal svetovati, naj z nakupom počaka še en mesec. Šele prihodnjič bomo ugotovili, kdo je najboljši risar na vasi.

NOVI VEK NERESNIČNE RESNIČNOSTI

Dobrih dvajset let je minilo, kar je LordFebo v svojem domu s šlemom na glavi zadnjič oponašal Stevieja Wonderja. Herci in piksli so se odtlej namnožili, možnosti so obilnejše in navideznost še resničnejša. Smo potemtakem na pragu revolucije v dojemanju digitalnih svetov? Prihajajo tovrstni okularji v vsak dom?

VR je sicer raztegljiv pojem, vendar v temelju pomeni nadgrajen način doživljanja umetnega sveta. Tak, pri katerem dogajanja ne opazujemo skozi okno, marveč smo z varanjem čutil neposredno v njem. V prvi vrsti to zahteva tridimenzionalno sliko, ki zasede celotno vidno polje, in obkrožujoč zvok. A stereo vid in sluh sama po sebi nista dovolj, zato naglavni prikazovalniki filmov in staro igračkasto kukalo 3D-diapozitivov view-master niso VR. Obvezno je še najmanj dinamično spreminjanje pogleda glede na obračanje glave, torej mora sistem posedovati ustrezne senzorje (na)gibanja. Do sem sežejo aktualne variante za mobilnike, medtem ko prava navidezna realnost nastopi šele s prostorskim premikanjem in z verodostojno, karseda 'ročno' interakcijo. Ne z joypadom, marveč z namenskimi igratorji, če ne kar s prostimi rokami. Po letih napovedi je taka oprema naposled na voljo.

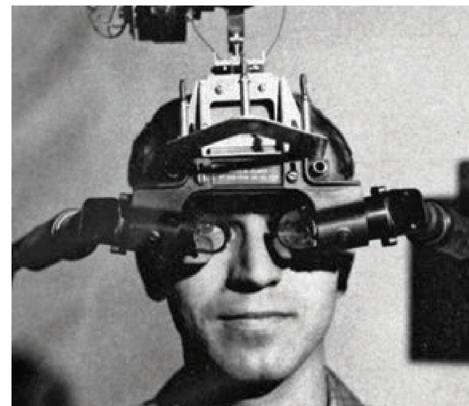
To 'naslednjo veliko reč', kakor radi pravimo obetavnim tehnološkim premikom, smo pričakovali, odkar je Palmer Luckey leta 2012 predstavil svojo vizijo prihodnosti, oculus rift. Za sodobno VR-čelado je od javnosti nažical poltretji milijon dolarjev in na svojo stran pridobil eminenco Johna Carmacka. Tehnologija je počasi zorela, oblikovala se je vsebina in sčasoma so se VR-maniji pridružila še druga velika imena. Firmo Oculus je kupil Facebook in Valve je šel v pakt s tajvanskim HTCjem. Spotoma smo za hec preizkusili Googlov kartonko in se kanček bolj resno poigrali s Samsungovim gearom VR. Toda mobilniške priprave so kljub brezžični ergonomiji podhranjene in omejene. Najbolj verna onostranstva nam lahko pričarajo le najhitrejši grafični procesorji, zato bo vrhunec izkušnje vselej PC-rešitev. Drugi vek virtual realityja je tako zares spočela šele nedavna splovitev rifta in viva.

VR-prazgodovina

Princip navidezne resničnosti, kakršno si predstavljamo dandanes, pripisujemo ameriškemu ZF-avtorju Stanleyju Weinbaumu. Ta je v povesti Pygmalion's Spectacles leta 1934 opisal navezo naočnikov s hologramskim prikazom in tehnikalij za vplivanje na ostala čutila. Na tej ideji je tri desetletja kasneje temeljila Sensorama, pionirski primer veččutnega kina. Uporabnik se je posedel pred velik kabinet, v njem gledal stereoskopski film, ki se je nagibal glede na glavo, pri tem pa mu je za večje vzdušje treslo rit, pihalo in celo smrdelo. Kljub svežemu doživetju investitorjev projekt začuda ni prepričal. Naslednji korak je naredil ameriški znanstvenik Ivan Sutheland z leta 1968 predstavljenim prvim čezočesnim poveznikom, za katerim je stalo pravo računalo. Sistem je primitivno vektorsko grafiko žarčil na prosojne leče, zato je šlo bolj za obogateno (AR) resničnost kot navidezno. Predviden namen je bil za arhitekte, da bi si laže predstavljali opremo v golih prostorih. A Damoklejev meč, kakor so inštalaciji rekli zavoljo ogromnega stropnega nosilca, takisto ni prišel izven akademskih prostorov. Očitno so bile zamisli pred časom.

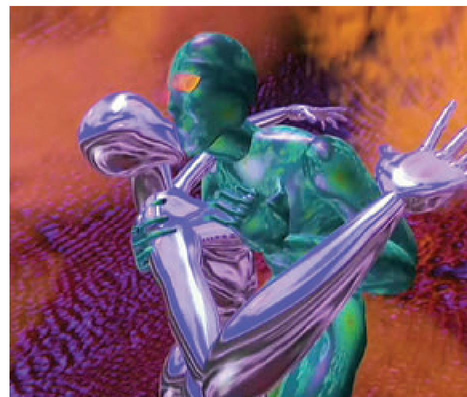


Sensorama (1962) je bila docela mehanska naprava, ki je simulirala tresočo vožnjo z mopedom po mestnih ulicah. Gibljiva 3D-slika je zajemala celotno vidno polje in vgrajeni ventilator je skrbel za sapico. Kinematograf Morton Heiling je projekt osnoval kot kino prihodnosti, toda obtičal je pri prototipu.



Damoklejev meč, prvi nadresnični kukalnik, je imel ob strani majhni katodni cevi, katerih slika se je prek sistema ogledal zrcalila na leče. Gibanje glave je motrilo sprva mehansko, kasneje pa celo ultrazvočno tipalo. Rezultat so bile črte, ki so se glede na obračanje dinamično risale čez resnično videnje.


Tole je demonstracija eyephona in dataglova iz leta 1989. Uporabnik je na nizkorazločnih LCDjčkih videl sogovornikovega 3D-avatarja, ki je gestikuliral na podlagi kretenj. Kljub silnim napovedim, recimo nakupovanju ali kirurgiji na daljinsko, sistem zaradi nerodnosti, počasnosti in desettisočdolarske postavke ni uspel.


Film The Lawnmower Man (1992) oziroma po naše Kosec je spodbudil prvo generacijo VRa. Zgodba, ki pravzaprav nima ničesar skupnega z istoimensko štorijo Stephena Kinga, govori o tepčku, ki ga eksperimentanje z navidezno resničnostjo naredi superpametnega, telekinetičnega in na kraju kar digitalnega. Najbolj zapomnljiv je bil virtualni seks!



Z aktivnimi tekočekristalnimi displeji v osemdesetih so vzniknili načrti za zabavniški VR. Atari je v ta namen ustanovil razvojni oddelek, a ga je velika kriza trga iger leta 1983 odžagala. Ideje in ljudje so od Atarija prišli v novo podjetje VPL Research, ki ga zgodovinopisje navaja kot prvega izdelovalca navideznoresničnostne opreme. Prav oni naj bi bili zaslužni za besedno zvezo virtual reality, saj so z njo prodajali prvo komercialno VR-čelado eyephone, zraven pa še upravljalno rokavico dataglove. Na slednji je kasneje temeljil Nintendov power glove. Področje, dasi v povojih in zavoljo nezadostne računske moči zvečine teoretično, je bilo deležno nemajhne medijske pozornosti. “Silni napredek računalništva je omogočil, da človek lahko dobesedno vstopi v umetno generirane svetove,” so bili navdušeni novinarji. Zagovorniki so tehnologijo slikali kot enega največjih premikov, govorilo se je o kirurških operacijah na daljinsko in vanjo so verjele celo subkulture. Kiberpunkerji so v umetni resničnosti videli most do družbenih sprememb, hašišarski umetniki pa so se veselili svežih izraznih možnosti.

Prva VR-doba

Splošen ljudski preizkus navidezne resničnosti je prišel v začetku devetdesetih, ko so se v igralnicah pojavile inštalacije angleške firme Virtuality. Večigralska streljanka Dactyl Nightmare, fantazijski Legend Quest in razbijaško dirkalništvo Total Destruction so kljub visoki ceni in neugledni poligonski grafiki postali instantni hiti. Novotarija je bila zaradi 3D-slike, obkrožujočega dogajanja in mahalnih kontrolerjev že sama po sebi privlačna, dodatno pa ji je pripomogel še odmeven znanstvenofantastični film The Lawnmower Man. Tudi sam sem v te naprave, v katerih si bodisi sedel bodisi ograjeno stal, v londonski veleigralnici Trocadero zmetal prenekateri funt. Mašinerijo so eksperimentalno kupovale celo velike korporacije. Ford je denimo uporabil VR za predstavitev takratnega novega modela, medtem ko je British Telecom prek teh onegajev testiral videokomunikacijo. Nekaj let kasneje je v igralnice prinesla navidezno resničnost še Sega, ki je sprva planirala VR-dodatek za megadrive. Tega so leta 1993 predstavili z Virtua Racingom, vendar na kraju domače čelade zavoljo povzročanja slabosti niso nikoli splovili. Z enakim razlogom je headset za jaguarja ukinil tudi Atari par let kasneje.


Atari in Sega sta za jaguar in megadrive pripravljala VR-naglavnik (ločeno, se razume), a ga zaradi slab(ostn)ega odziva uporabnikov nikoli nista udejanjila. Obstajajo pa prototipi za obe konzoli.

Na krilih Kosca in navdušenja iz igralnic se je VR naposled napotil v gospodinjstva. Pohod sta vodila cybermaxx in VFX-1, prvi špilavski čeladi za PC. Prav dobro pomnim prizora skladovnic škatel v neki minkenski računalniški prodajalni, kamor sva se leta 1995 s Sneto sekiro redno vozila po igre. Resnici na ljubo pa se medijska galama okoli VRa ni odrazila v poslu. Navzlic naivni navdušenosti ameriškega tiska so 2000 nemških mark dragi onegaji (protivrednost dvajsetih PC-iger, torej od prilike današnjega jurja) zvečine ostale v štacunah. Preizkusil sem oba modela in kasneje še i.glasses, izkušnja pa ni bila za pasti vznak od navdušenja. Težili so jo majhni in počasni ekrani, pikslasta, ozkokotna slika, zamik gibanja in predvsem skopuška vsebina.


Lahko verjameš, da je tale par simulatorjev avtomobilskega žoganja pred dvema desetletjema obstajal v Ljubljani? Neki nadobudneži so kupili dve Virtualityjevi namestitvi, jih postavili v nek boguzaritni lokal in upali na uspeh. Ki ni prišel. Kdo ve, kje sta napravi danes, se pa spomnim, da je bil občutek fajn, zlasti zavoljo dvoigralstva.


Legendarni VFX-1 izdelovalca Forte je bil najboljši naglavni poveznik. Gledalni del si lahko dvignil kot vizir, edini je imel gibalni igrator cyberpuck in zaslončka sta dajala relativno dobro 3D-podobo. Toda leče so bile slabe, besedilo nečitljivo in dogajanje zakasnjeno. Ob visoki ceni in manku kakovostnih vsebin je bila reč že ob rojstvu obsojena na propad.


Generacijo računalniškega VRja iz srede devetdesetih je mimo tehnične nezadostnosti pokopala tudi nepodpora. Najboljši demo je bil Descent, prva premikalno povsem 3D-igra, v kateri ni ne tal, ne stropa, ne sten. In MechWarrior 2, kjer se je dalo z glavo obračati trup in je bil zamik celo verodostojen.

Kljub polnim ustom obljub je bilo pravih VR-naslovov, takih s podporo stereoskopiji in premikanju glave, komaj kaj več od MechWarriorja 2, Descenta in Magic Carpeta. Naše tistikratno mnenje zato ni vsebovalo hvaljenja revolucionarnosti, marveč smo novost preroško označili za "resnično neuporabnost". Kakor hitro se je virtualna realnost v prvi polovici devetdesetih razširila, je tudi naglo izginila. Naglavniki so se izkazali za preuranjene, kajti tistikratna računska moč je zvečine risala le pikslaste večkotniške zaplate. Taki svetovi niso bili prepričljivi, prav tako med različnimi PC-izdelki ni bilo združljivosti, saj enoten standard ni obstajal. Niti razvijalci niso kaj prida verjeli v svež pristop in v vsem času je dodelano podporo nudilo le kakšnih pet iger. Letalske simulacije, med njimi Flight Unlimited in Eurofighter 2000, so denimo omogočale prosto oziranje po kabini, a brez globinske slike. Igračo je vsakdo rad poskusil, dolarskega tisočaka zanjo pa ni dal praktično nihče. Priponi 'virtual' ni koristil niti Nintendo, ki je najprej razočaral z neuporabno rokavico mogote in nato še z obupnim virtual boyjem, ki sploh ni bil zaresen VR. Je namreč zgolj slikal glavobolno rdečo stereoskopsko sliko, brez premikanja pogleda. Navidezno resničnost so sicer v laboratorijih in za vojaške namene razvijali še naprej, toda v javnosti je izraz potihnil za skoraj petnajst let. Vse do Palmerja in njegove surove, z lepilnim trakom skupaj dane okularne priprave ...



Angleška firma Virtuality, ki se je proslavila z VR-arkadnimi avtomati, je leta 1994 za IBM pripravila projekt Elysium, celostno rešitev kukala in računalnika. Ciljni uporabniki so bili arhitekti, zdravniki, 3D-oblikovalci in učitelji. Preboja zadeva ni doživela.


Rift in vive imata na pol razdeljen 90-herčni OLED 2160 x 1200, vidni kot 110 stopinj in vdelan mikrofon za čvek in potencialno domiselno rabo v igrah. Rift na sliki zmaga z izvirnimi in kakovostnimi slušalkami.

RIFT IN VIVE

AKTUALNA ŽELEZNINA

Rift in vive v osnovi delujeta enako kot čelade prvega rodu. V 3D-občutek možgane pretenta razdeljena matrika, ki vsakemu očesu riše rahlo zamaknjena prizora. Premikanje glave po treh oseh pa zaznavajo žiroskopi, kar se nato odrazi v navideznem svetu. A dvajset let razlike je tehnikalije močno nadgradilo. Včasih so bili zasloni 2-centimetrski, 256-barvni in iz počasnih tekočih kristalov. Moderno kukalo ima 7-centimetrska ekrana s principom OLED, ki za razliko od počasnejših telefoničnih sliko osvežujeta z 90 herci. Včasih je oko prejelo 263 x 230 točk, danes je teh 1200 x 1080. Vidni kot je pri VFXu znašal plašničnih 50 stopinj, po novem je širok 110 stopinj. Nekdaj parkiloherčna tipala zdaj odčitajo nagib glave tisočkrat na sekundo in da je naprava vseskozi umirjena, poskrbi absolutni magnetni senzor, ki zna najbrž zafrkavati le na tečajih. Poleg višjih številk pri vseh elementih, ki poskrbijo za jasnost, vernost in odzivnost, imata moderni izvedenki še novost: določanje položaja v prostoru. To pomeni, da sistem zazna, če igralec stopi meter naprej, se skloni ali skoči vstran. Za njegovo spremljanje skrbi dodatna, fiksna zunanja enota.
Tega principa so se Oculus, HTC in Sony s prihajajočim playstationovim vizirjem lotili vsak po svoje. Rift je posejan z infrardečimi diodami spredaj in zadaj, pri čemer ima vsaka od njih lasten vzorec utripanja. Njihovo delovanje oziroma nahajanje v sobi spremlja namizna IR-kamera. Vive to počne obratno: diode, tokrat laserske, so v dveh zunanjih enotah, ki jima pravijo svetilnika, dočim so senzorji za te nesmrtonosne žarke na glavi. Spričo tega je nadzorovani prostor večji, 4,5 x 4,5 metrov napram tekmečevi površini meter krat tri. Enotočkovna oculusova povezava je tudi hitreje prekinjena, če ti nekdo stopi na pot. A ker iger, ki bi tako sprehajanje izkoriščale, pravzaprav ni, in za nameček bo za rift mogoče dokupiti še eno kamero, zaključkov o boljšosti pristopov na podlagi tabeličnih podatkov ni mogoče delati. Obe fabriki se hvalita s 'podmilimetrsko' natančnostjo in latenco 'blizu ničle'. Playstation bo po tretji plati prostorsko nahajanje določal z navadnim očesom, spremljajoč vidnosvetilne lampice na čeladi. Ima pa vive sebi lastno komponento, navadno kamero na ohišju. Ta v igrah zaenkrat nima funkcije, njen namen je le, da uporabnik vidi, kaj se dogaja okrog njega.
Pomemben sestavni del izkušnje z umetno stvarnostjo so ustrezni igratorji. Vožnja je najbolj verna z volanom, za pilotiranje je pravšnja palica, medtem ko prvoosebno sabljanje ali pištoljenje z joypadom ali miško ne izpade naravno. Že wii je dokazal, kako zabavni so gibalni nadzorniki. Zaenkrat na tem področju vodi HTC, ki privzeto dodaja velika ročaja, posejana z enakimi senzorji za laserje kot čelada.



Oba šlema gresta čez navadna očala, dasi ima vive več prostora. Nasploh je kljub nekam surovemu, vojaškemu videzu prijaznejši do več glav in oči. Fino je njegovo nastavljanje leč, ki ga rift nima. Na vive jih je treba priključiti naknadno, bodisi vuheljne priložene bodisi taogromne čezušesne. Manj elegantno.



HTCjeva ročaja sta velika, toda učinkovita. Z njima je sabljanje, streljanje in risanje po digitalnih svetovih res svojevrstno, pri čemer so drsna ploščica, gumbi in petelin nezgrešljivo vzeti s Steamovega joypada. Vdelana baterija zdrži več kot pet ur silnega rokovanja. Desno pa je oculus touch, malce drugačno VR-rokovalo, ki obljublja zaznavanje gibanja prstov. Seveda pa je še vedno moč poprijeti za katerikoli drug kontrolnik.

Podoben bo jeseni občutek s playstationom, katerega VR-kontroler bo svetilna lizika move. Njeno simpatično spreminjanje v loparje, meče in svetilke poznamo že s trojke, kjer smo na tak način igrali mnogokatero priložnostno igro. Manj paličaste oblike je Oculusov upravljalnik touch, ki pa dospe šele na jesen, četudi ga na sejmih kažejo že lep čas. Kako to, da ga niso splovili sočasno, marveč v paket zaenkrat prilagajo le xboxov plošček in daljinček s par gumbi, je nerazumljivo. Vsem tem ročnim napravicam, ki bodo delovale v paru, je skupno, da jih sistem zaznava v prostoru na enak način kot čelado, in da vključujejo lastna triosna tipala obračanja ter merilnike pospeška.

PRVI STIK

Zavoljo marketinških fotografij marsikdo misli, da sta naglavnika brezvrvična, toda v resnici prineseta konkretno žično metražo. Rift je s PCjem povezan z dobre štiri metre dolgim USBjem in HDMIjem, plus USB za kamero. Vive gre še dlje: iz čelade gre v vmesno škatlico trojni petmetrski kabel in iz nje trije v USB, HDMI ter električno vtičnico. Njegova svetilnika ne komunicirata z računalnikom, med seboj pa sta sinhronizirana optično, zato povezovalne špage nimata. Vseeno terjata lastno napajanje. Pod črto torej za vive nucaš troje električnih priključkov, dočim se riftu uspe v celoti elektrificirati prek računalnika. Druga prednost oculusa so vdelane slušalke. Tekmec jih nima, kar ne prinese samo dodatnega žičevja in ukvarjanja z nameščanjem ter snemanjem ozvočenja z glave, marveč ekstra težo. S tem, da je vive z dobre pol kile že v osnovi osem dek težji.

Kot izdelek daje gladki rift bolj 'finaliziran' občutek, kajti HTCjeva priprava je napihnjena in zaradi vidnih senzorjev deluje kot razvojni prototip. A resnici na ljubo je kukalo bolj ergonomično in združljivo z različnimi glavami. Lepše objame obraz, je prijaznejše do ljudi z očesno protezo in vključuje ekstra tesnilo za ozkoličneže. Velik minus rifta je odsotnost fokusnega nastavljanja leč, kar je razvojni model imel. Možno je edino spreminjanje njunega razmaka. Mene je to kar motilo, saj v idealnem položaju slika ni bila ostra in sem bil primoran kukalnik neprestano popravljati. Vive nudi ročno približevanje vsake leče posebej in več prostora za očala. Se pa zdi HTCjeva optika kanček slabša, kar se pozna v robni zamegljenosti. Vseeno so razlike v prikazu zanemarljive in načeloma je slika precej enaka ter zadovoljiva, dasi je vidni kot še zmerom omejen. S 4K-displejem sicer ne bi bilo nič narobe, vendar tudi v tej ločljivosti mreža pikslov ni tako očitna kot v delovnih različicah in pri telefonskih rešitvah. Prav tako ni odločilnih odklonov med napravama pri sami nošnji, saj so oboji trakovi in patenti v redu.

Ko si vizir povezneš na glavo, si odrezan od zunanjega sveta. Načeloma je zatesnitev popolna, tako da kukanja izpod njega ni. Zato se zna zgoditi, da pri izkušnjah, ki zahtevajo več prostorskega gibanja, rukneš na gobec prijatelja, prevrneš dragoceno vazo ali daš čelno steni. Rift leka zoper take nezgode zaenkrat nima, medtem ko HTC sistemu varovanja pravi Chaperone (gardedama). Ta deluje dvonivojsko. Ob uvodni namestitvi sistem veli kartiranje varne cone, kar pomeni, da s kontrolerjem obredeš uporaben prostor, ki ni nujno štirioglat. Ko se med skakanjem naokoli tej meji približaš bodisi z roko





Riftove igre so bolj statične, za sedež in joypad, polnomočni vive pa poudarja prednost naravnih vnašalnih pripomočkov in posledično izkoristka prostora. Zato so njemu priloženi špili definitivno najbolj VR, naj si gre za zlaganje Fantastičnih naprav ali za skupek Valvovih eksperimentov The Lab.



Nekaj primerov vivovega vmesnika, v katerem kontrolerji delujejo kot laserski kazalci. Ob pritisku na namenski gumb je moč priklicati malo sliko zunanjega dogajanja, kar je koristno, če ti hočejo okoličani dajati wienerje na ustna. Prav tako sistem omogoča pokuk na računalniški zaslon in dobrodošlo sprejemanje klicev z androidnega fona.



Takole se gredo VR norci. Na mizi na peclju je IR-kamera, ki čekira Snetijev rift. Lahko, da igra Bonecraft, ne vem. Za hrbtom Lundgrena Jr. je eden od HTCjevih svetilnikov. Ti žarčijo sobo z mrežo laserjev, ki jih zaznavajo številni senzorji na Aggressorjevem vivu in ročajih. Fant se muči s prostorskimi Fantastic Contraptioni.



JOB SIMULATOR

Znajdem se za gostinskim pultom. Z rokami, ja, prav z rokami vržem slanino na ploščo, odprem kredenco in ubijem jajce. Vse skupaj nekako spravim na krožnik, a pri tem prevrnem gasilski aparat in kaktus. Nato postanem avtomehanik in z grabljenjem po ponku menjam bate, žarnice ter gume. Skočim za blagajno v špeceriji, kjer 'naravno' strežem čigumije, skeniram cene, delam hot doge in spravljam denar. Lahko skočim še v pisarno in malo tipkam po računalniku, se nalivam s kavo in žrem krofe. To je simulator služb, muzejska atrakcija v prihodnosti, ko za vse skrbijo le še roboti. Preprosta štiridelna igrica je zabavna in zaradi 'ročnosti' ter fizike dober demonstrator navidezne resničnosti za staro ter mlado. Z iskrivimi domislicami, recimo ko stresaš plastenko s kolo, špricaš naokoli s kečapom ali izpihuješ svinjarijo iz zračnega filtra, poskrbi za kar nekaj smeha.

EVE: VALKYRIE

Čeprav je masovna vesoljada EVE ena najbolj kompleksnih predstavnic iger na splošno, je Valkira njeno čisto nasprotje. Ne gre za simulacijo, kot namigujejo slike, temveč za poenostavljeno vsemirsko arkado brez inercije. Na okruških zgodbe o umrli pilotki in njenem prenosu v navideznost se v pogledu iz kabine svojega lovca bojuješ z zlobnjaki. Luknjaš jih z laserji in klatiš z raketami, katerih namerjanje je še največja posebnost. Tarčo zajameš s pogledom, ki ga z vizirjem usmeriš neodvisno od smeri gibanja, nakar vanjo gromovito pošlješ izstrelke. Občutek je nekaj časa izvrsten in prvi vtis spektakularen, ko se oziraš po gromozanskih križarkah okrog sebe ter vijugaš med mastnimi eksplozijami. Toda nato ugotoviš, da je Valkyrie prazna in plitka. Bojevanje postane na moč enolično in več se sukaš na mestu, kot da bi vzdušno švigal med asteroidi. Računalniški nasprotniki so butasti, živi v večigralstvu osmih proti osmim, ki naj bi bilo najbolj privlačno, pa se raje zaletavajo kot dogfightajo, ker je to bolj učinkovito. Z ledeniško počasnim odklepanjem plovil, mankom lokacij in odsotnostjo kampanje, ki jo slabo nadomešča medlo odstranjevanje valov sovragov, je Valkira na prvi uč prihodnost, toda njeno jedro je preteklost. In za njo terjajo neupravičenih 60 evrov in ob tem nudijo mikrotransakcije.



bodisi z glavo, se v navideznem svetu pojavi prosojna ograja. Že to je samo po sebi izredno dobrodošlo, dodatno pa k zavedanju okolice pripomore kamera na čeladi. Ta more skrbeti za neprestano majhno sliko zunanjega dogajanja ali se vklopi ob zaznavi premika, recimo psa ali babice. V teoriji lahko dotično oko omogoča nadgrajeno resničnost, toda njegova kakovost v ta namen ne zadostuje. Poleg tega od sobnega, ovrvičenega ARja nimaš dosti.
Riftov prvenstveni vmesnik je sila osnoven Oculus Store, nalik onemu na Samsungovem VRu. Špil ali nucnik moreš zagnati na monitorju in si nato povezniti čeber ali neposredno v virtualnem okolju. Druga možnost za rift in privzeta za vive je SteamVR, podaljšek priljubljenega Valvovega servisa. Tudi ta teče tako na velikem zaslonu kot skozi kukalo, kjer uporablja način big picture. Med VR-udejstvovanjem je računalo načeloma prosto za nezahtevno okensko delo, če recimo hoče fotr tipkati ali pregledovati splet. Dogajanje, ki ga spremlja čeladnik, je na monitorju praviloma zdruznjeno v nesorazmerno in neraztegljivo okence, tako da publika od igre nima prav dosti. Robe na Steamu je količinsko precej in je odprte narave, a nekateri naslovi zahtevajo VR-kontrolerje, zato na riftu še ne delujejo. Oculus ima zaradi soinvestiranja ekskluzivne pravice za določene titule, a jih je moč z nekaj muje po novem zaigrati tudi na vivu. Če bo v prihodnje softver spisan za vse tovrstne sisteme, ne potrdi nihče, a menda bo pravilo tako. Nihče si ne želi drobljenja že tako ozkega trga. Najbolj priljubljeni grafični pogoni že danes v štartu omogočajo vsakršen VR.

IGRE, IGRICE

John Carmack je pred časom obljubljal, da bo rift ob splovitvi spremljala dobra izbira kvalitetnih izkušenj. Na žalost je VR-vsebina celo dva meseca po pričetku prodaje klavrna in celotno področje nima niti ene same titule, ki bi bila 'system seller'. Trditev, da gre le za celo vrsto izredno dragih demonstracij tehnologije, ni daleč od resnice. Da po treh letih, kolikor se o noviteti govori na polno, niso znali zrihtati niti ene za VR razvite, kakovostne prvoosebne streljanke ali letalščine, je čudno. Velikih VR-naslovov praktično ni, vsaj ne po proračunski in vsebinski plati – le po cenovni! 60-evrska riftova ekskluziva Eve Valkyre, ki ponuja še naknadne mikrotransakcije, ni spektakularno vesoljsko letalstvo kot Wing Commander, marveč huronsko draga enostavna arkada. Unchartedovski Edge of Nowhere stane 40 evrov in ga je konec v točno treh urah. Tretjeosebna sekljačina Chronos za 50 evrov je s statičnimi kamerami in občo brezveznostjo čisti posmeh VRu. Tudi Crytekova simulacija prostega plezanja The Climb niti slučajno ni vredna petdesetaka. S tem, da je privezana na oculus, kar pomeni usmerjanje rok po skalah z joypadom. Še najbolj od tadragih se mi je dopadel AirMech: Command, zmešanica RTSja in arkade, ki izgleda kot igranje na vojaški maketi, ampak tudi ta košta preveč.





Vivov lasersko-senzorični sistem deluje odlično. Kontrolerje lahko vrtiš med nogami in za hrbtom, pa zaznavanje ne bo jenjalo. Rift bo to moral še dokazati, res pa je, da bo z njegovimi kontrolerji prišla še ena kamera. Čas bo pokazal, ali bodo šle igre in izkušnje v smer bogatega prostorskega motoviljenja.

FANTASTIC CONTRAPTION

Tale sestavljanka vozičkov je ena tistih VR-iger, ob katerih fašeš trenutek razsvetljenja, ko v virtualnosti dejansko nekaj postoriš na nov način. Kakor za Job Simulator potrebuješ gibalne kontrolnike. Z njimi na enem koncu igrišča grabiš dele konstrukcij, v glavnem kolesa in drogovje, ter jih na drugem koncu zložiš v vozilce. Le-to se mora odpeljati do cilja, ne da bi se zgrudilo samo vase ali občepelo na oviri. Igrišče baročno obsega večino vivovega delovnega prostora, zato brez zajetne sobe ne gre. Grajenje mehanizmov te namreč pošilja mahat na vse konce in kraje ter še čepet, zato to res ni špil za v sede! Morda je tudi takšna akrobatika razlog, da ob uspešno sestavljenem umotvoru doživiš lep občutek uspeha. Žal pa odlično zasnovo kazi nezloščenost. V zahtevnejših stopnjah postane preprosto zlaganje nezadostno in potreboval bi naprednejši urejevalnik. Tudi fizika ga začne malček biksati. Tega si naslov, ki stane nemajhnih 36 evrov, ne bi smel privoščiti. A vendarle je priporočljiv, saj pokaže, kako velik razkorak v izkušnji pomenijo gibalni igratorji!



EDGE OF NOWHERE

Tale arkadna pustolovščina sama po sebi ni nič posebnega. Traja le nekaj ur, stane zasoljenih 40 evrov in v igralnem smislu ne stori ničesar novega. V srži gre za malce srhljivo tretjeosebno tekanje, skrivanje in plezanje po antarktični pokrajini z nekaj streljanja in tepeža. Kleč je v tem, da se z glavo oziraš po gromozanskih jamah in ledenikih z jatami pingvinov. Kamor uperiš pogled, junak posveti z naglavno svetilko. Obenem na tak način meri z (edino) puško, kar izpade jako intuitivno. Nasploh je kljub razvlečenim plezalnim delom dober pokazatelj, kakšen učinek znajo imeti taki špili pod VR-čelado. Zatopljenost v dogajanje in ježenje kocin, ko v temi uzreš privide ali se čezte sprehodi gromozanski monstrum, sta neslutena.







Zgornji prizor je iz prihajajočega antizombijevskega Arizona Sunrisa, ki bo prva VR-streljačina, spodaj pa je The Climb, drago Crytekovo prosto plezanje za rift. Zaenkrat je premikanje rok joypadno, dokler Oculus ne izdobavi kontrolerjev. Nova tehnologija zagotovo prinaša sveže pristope in možnosti, ki jih morajo razvijalci še osvojiti. In igralci sprejeti.

Največji delež ponudbe predstavljajo špilčki, ki so že na telefonskem gearu VR: vesoljsko streljanje Gunjack, 'namizniška' miselnica Hitman Go, detektivka Dead Secret, arkada VR Karts, sodelovalno deaktiviranje bombe Keep Talking and Nobody Explodes in ducati drugih. Zvečine hočejo igre očarati s stereoskopsko grafiko ali srhljivostjo, a le redke od teh drobižnic so posrečene za kaj več od uvodnega preizkusa. Vse po vrsti pa so, kakor prej omenjene titule, precenjene. Navidezna resničnost je sveža tehnologija in tisti, ki si kupi opremo, je lačen vsebin, kar izdajatelji izkoriščajo. Navsezadnje naj bi šlo za premik v dojemanju, saj doslej še nismo vseobkrožujoče in v 3D krilili po zraku. Te uvodne drobce novih doživljajev zato brez slabe vesti tržijo za petnajst, dvajset in še dosti več evrov. Celo neinteraktivno vožnjo z rollercoasterjem in opazovanje podmorskega življa prodajajo za dvomestne zneske! Pri tem moram izpostaviti nezaslišanost, da niti ena sama igra ali igrica nima zastonjskega dema, kar kaže, da se hočejo razvijalci čimbolj omastiti, dokler se lahko. Še dobro za zastonjčnice, ki pridejo vkup s hardverom. Na Oculusovi strani sta to 3D-ploščadnica Lucky's Tale in raziskovanje flore ter favne po tujskih svetovih Farlands. HTC pa prilaga hecno prostoročno motivljenje Job Simulator in fizikalno sestavljanko Fantastic Contraptions.

Obstoječi, trgovinski naslovi, ki s popravki marajo za polovično navidezno resničnost, so maloštevilčni: Elite Dangerous, Assetto Corsa, Project CARS, Dirt Rally in DCS World. Občutek svobodnega gledanja med vožnjo oziroma letenjem ni napačen in vzdušje je vsekakor višje. Toda bolje, da imaš za tak podvig namenski prostor. Volan, pedala, palica, čelada – zelo hitro dobiš gordijski vozel štrikov. Žal so obeti okoli podpore velikih založnikov pičli. Glede na zadnjeletni hrup okoli navidezne resničnosti bi si mislil, da bodo vsi primerni projekti, predočeni na E3ju, podpirali te okularje. Novi Mirror's Edge bi bil kot nalašč, prav tako prihajajoči Call of Duty, Battlefield in Titanfall ter vrsta drugih. Ampak EA, Ubisoft, Microsoft in Activision VRa niso niti omenili. Pride nek Batman in Fallout 4, to je to od znanih imen. Obstaja sicer programček VorpX, ki z dolgim spiskom nastavitev večino trirazsežnih iger pripravi do zasilne stereoskopije in oziranja z glavo, od GTA5 do Skyrima. Ampak to ni tista prava uradna in netežavna podpora.





Uporabniku wiimota ali playstation mova gibalni kontroler ni novost. Virtual reality občutek še nadgradi s 3D-grafiko in vseobkrožujočim prikazom, je pa dobro uporabljati zapestni trakec, saj znajo ročaji leteti naokrog. Kdo bi pomislil, počemu ni prostoročnega zaznavanja nalik kinectu. Ker ta preprosto ni dovolj precizen.

LUCKY'S TALE

Tale barvita, prisrčna ploščadnica je eno prijetnejših presenečenj v naboru ekskluziv za rift – in ne samo zato, ker je brezplačna. V vlogi lisjačka greš v treh razsežnostih reševat šeprtljavo prijateljico, kar še ni edina povezava s Super Mariom. Pojaš se po enako risankasti okolici, naphani z metulji, mesojedkami, kolibami, livadami in drevesi, nabiraš kovance (sto njih za novo življenje!) in iščeš tako izhod s stopnje kot skrivnosti. Dizajn kajpak ni tako navdahnjen kot pri Nintendovih mojstrovinah in igra je dolga le nekaj ur, če nočeš ponavljati otroško pravljičnih nivojev. Vendar jih pravzaprav hočeš, bodisi zaradi dodatnih ciljev bodisi simpatične 3D-VR-zasnove. Počutiš se, kot bi stal pred miniaturno deželo, skozi katero teče zvitorepec. Kamera ni fiksna, temveč jo upravljaš s premikanjem glave, kar pomeni osvetljevanje temnih hodnikov s približevanjem akciji oziroma kameri, ciljanje s pogledom in kukanje okrog vogalov, da opaziš lesketanje nevidnih novcev v zraku. Četudi zna spričo plavajočega gledanja trpeti preciznost pri premagovanju gibljivih ploščadi in šefov, je to lahkotna igrica za vsakogar.





AIRMECH COMMAND

Airmech ponuca recept legendarne realnočasovke Herzog Zwei. Osrednja enota je tudi tu poveljniški transformer, bodisi robot, bodisi letalo, s katerim se joypadasto arkadno mlati in raketira po nasprotniku. Po drugi plati pa se v centralni postojanki odreja proizvodnjo enot, označuje ciljne točke in celo avionsko prenaša tankce po bojišču. Ideja je VRu pisana na leče, saj se oziranje naokoli spričo majhnih kart dobro obnese, izbiranje enot s pogledom na ikonico je tudi domiselno in celotno dogajanje izpade kot prisostvovanje akcijski vojaški bitki miniatur. K vzdušju pridoda tudi risankasta grafika, mnogo vidnih učinkov in dovoljšnja uvajalna lahkotnost, saj si večinoma v premoči. Drugače je Command VR-predelava free to play inačice Airmecha in tu za 40 evrov dobiš vse robote ter tanke, ki jih je moč tamkaj odkleniti, plus dodatno kozmetiko. Dobra izkušnja, a kot pri vsem v VRu je cena prenavita.

ONKRAJ IGRIC

Tako Facebook kot HTC poudarjata, da virtual reality ni mišljen le za igre. Čeprav izrezovanja slepiča na daljavo to pot ne omenjajo, je oglaševanih primerov rabe cela vrsta: obiski muzejev in razstav, izleti v podmorje in vesolje, ogledovanje avtomobilov in nepremičnin ... Zaenkrat od tega ni prav dosti. Ikea je izdelala demonstracijsko aplikacijo za pregled prostorov in pohištva ter mogoče se je sprehoditi po galeriji ali dveh. Znabiti se taki potenciali ne bodo uveljavili niti ob petletju osorej. Če nekdo hoče tujske svetove ali znamenitosti, jih lahko navsezadnje hitreje in izčrpneje izkusi na monitorju. Enako velja za ogled medijskih vsebin. Interesantno je sicer videti obkrožujoče fotke in filmčke, bodisi posnete z lastno sferično kamero, bodisi z YouTuba ali Facebooka. Tudi nekaj eksperimentalnih risank, ki so 3D in 360, je zanimivih za vse spole. In nenazadnje je moč gledati filme, navadne in stereoskopske. Ampak to ne bo redno početje. Raje v družbi na TVju kot s teleščku motečo pripravo z relativno nizko razločljivostjo. Holivudski izdelki, ki bi omogočali gledanje naokrog, pa so zaenkrat neobstoječi.



Riftove igre so bolj statične, za sedež in joypad, polnomočni vive pa poudarja prednost naravnih vnašalnih pripomočkov in posledično izkoristka prostora. Zato so njemu priloženi špili definitivno najbolj VR, naj si gre za zlaganje Fantastičnih naprav ali za skupek Valvovih eksperimentov The Lab.

V dvomih sem, da bo VR-izobraževanje kmalu zaživelo, medtem ko večje obete polagam na kreativno izražanje. To plat izvrstno predstavi Googlov risalnik po zraku Tilt Brush. Program zahteva VR-vnašalnika, zato zaenkrat deluje le z vivom. En daljinec spremeni v orodjarno različnih čopičev, palet in učinkov, medtem ko drugi pušča neonsko sled po vesolju, ki je veliko toliko, kot omogočajo sobne razmere. Tu se pokaže vivova odlična zaznava prostora, saj ne glede na obračanje, motoviljenje v vse smeri in hitrost potez štirimetrske kracarije nastajajo gladko in brezšivno. Stvaritve bo kmalu možno videti kjerkoli, z računalnikom ali s kartonkotom. Sličen rokodelski nucnik Medium bo splovil Oculus, le da bo tehnika kiparjenje, oblikovanje materiala. Testni umetniki so mu že dali blagoslov. Takih programov bo v kratkem še nekaj in prostorsko ustvarjanje bo nedvomno spočelo novo sorto umetnosti, VR-art.

SKEPSA OSTAJA

Vive stane 900 evrov, rift brez nadzornikov 600 (bojda bo par njihovih ročajev koštal naknadnih 200). K temu je treba prišteti 70 evrov za poštnino, pri čemer robe v Slovenijo ne pošiljata ne HTC ne Oculus. Čakalna doba je okoli meseca dni. Ne vem, katero čelado bi pravzaprav izbral, če bi moral dati svoj denar. Vsaka ima sebi lastne dobre detajle. Po eni strani so slušalke močan riftov adut, po drugi plati sem imel z vivom bolj fokusirano sliko. Vsekakor slednji zmaga, če imaš dovolj prostora, a dokler Oculus ne izdobavi igratorjev, je sodba nemogoča.


Takle kukalnik je 'osebna' naprava, saj se dotika tvojega obraza in pena z njega vpija pot. Zato ni pretiranega veselja do deljenja z drugimi. Le kdo si želi tujega švica, gob in prhljaja? Punce za nameček puščajo ličila. Odpade tudi žrtje med igranjem.

Itak pa v danem trenutku nakupa sploh ne priporočam, razen če nisi polnoriten gotovinar. Tu ne gre za mojo naveličanost ali geriatričnost, marveč za zdrav razum. Takole to argumentiram.

Da imaš v vidnem polju namesto stelje na mizi, pohištva, sosedovega vrta in družinskih članov zgolj in le fantastičen 3D-svet, vsekakor pripomore k poglobljenosti. Prvoosebnost, četudi risankasta, je naravna in dobesedna, simpatično pa izpade ravno tako pogled od zunaj. Skokica Lucky's Tale in vojaška strategija AirMech: Command se recimo zdita kot slikoviti, animirani diorami, po katerih moreš svobodno špegati. Virtualno odzivanje na gibe je instantno in za razliko od mobidičnih ter starejših rešitev sta vive in rift vseskozi pravilno umirjena. Zaradi vdelanega kompasa se namreč ne zgodi, da bi začel seanso obrnjen naprej, končal pa proti steni, čemur se strokovnjaško reče drift. Sprva takle naglavnik omogoči dovolj kakovostno frišno izkustvo, o tem ni dvoma. Uničevanje vesoljcev z obračanjem glave, prostorsko reševanje ugank in raziskovanje z resničnim gledanjem naokoli sprožijo prenekateri pozitiven medmet. Sploh z vivom, katerega kontrolerji premikajo navidezne roke in vihtijo orožja.

A kljub vsem priznanim plusom prvi sodobni generaciji navidezne resničnosti ne dvigam palca. Najbrž vsakdo pozna občutek s 3D-očali: v redu za poskus, drugače pa moteča cokla, ki ne odtehta učinka. Enako je z navidezno resničnostjo, s tem, da je tale pripomoček proti tistim naočnikom nič manj kot headcrab. Vroče ti je in temu primerno švicaš, slika zvečine ni kristalno jasna in glavobol je pri daljši rabi neizogiben. Resda naj bi zahtevana 90-herčnost preprečevala božjastne napade, toda kot potencialni kupec drage opreme nimaš jamstva, da ti bo zadeva dejansko sedla. In v vsakem primeru nekateri prizori prožijo VR-slabost, recimo sukanje okoli vzdolžne osi v vesoljskih igrah ali rollercoasterjevske sekvence. Špilanje na dolgi rok kratkomalo ni v redu in rad bi videl čezlesnega gamerja, ki bi si to nadeval sleherni dan. Moteča je takisto lastna podoba. Ni problema pred familijo obsedeno drkati špila na monitorju, ampak s tem čebrom na glavi se že sam sebi zdiš kot kiberodvisnik, kamoli okoliškim opazovalcem. In niti ne bi rad tako gledal svojega otroka.

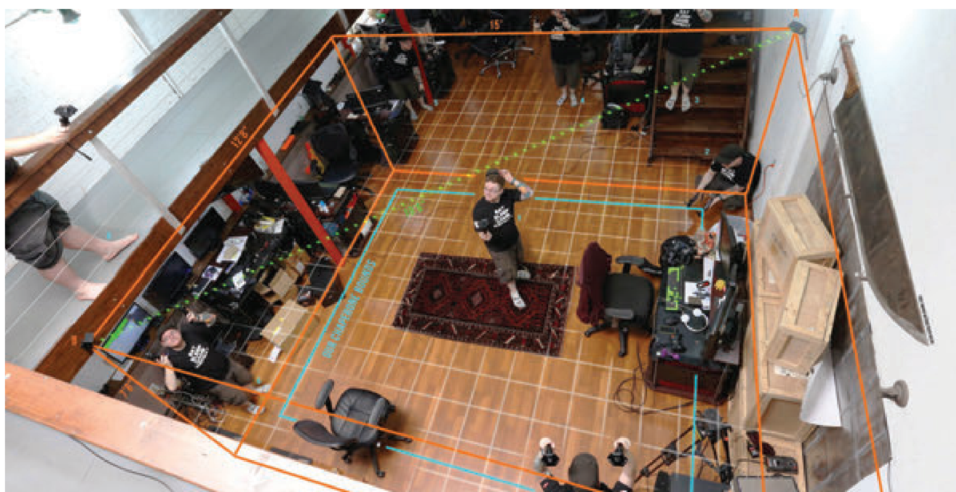
Nezanemarljiv detajl je tudi, da je PCjev oltarček redko v primernem prostoru za okoliško poplesovanje. Veliko iger je sicer zadovoljnih z vrtljivim stolom, premikanjem zgodnjega dela trupa in joypadom, vendar je prenekaterič bolje stati. Nasploh za pravo navidezno resničnost, ko bodo kontrolerji postali standard. Zaradi privzete lokacije v hiši ima najboljšo iztočnico playstation VR, saj je pred televizorjem vselej največ prostora. Sonyjev model bo v tehnikalijah nekaj slabši, a po drugi strani bo mnogo cenejši. Playstation 4, čelada in kontrolerji skupaj veljajo 800 evrov; to je toliko, kot košta rift z igratorjema, vive pa še nekaj več, pri čemer je treba upoštevati grofovsko računalo z najmanj trigigabajtno grafično kartico. Nadalje ima konzola preizkušen, enovit in razširjen ekosistem, ki bo nedvomno deležen konkretne VR-podpore. Analitiki zato predvidevajo več kot poldrugi prodan milijon playstationovih čelad do kraja leta, medtem ko so napovedi za rift in vive nizke stotisočice.

Vseeno so te napovedi zelo optimistične. Cena, nelagodnost, prepletenost kablov in čudaški videz za zunanjega opazovalca zlepa ne bodo nehali obteževati besedne zveze navidezna resničnost. 800-evrski produkt pač ni nekaj, kar bi kupil v tri dni za preizkus, brez kakršnegakoli jamstva tako glede vsebine kot dopadljivosti. VR-šlem ni kot nova miška ali tipkovnica, ki se je pač navadiš. Nemara bo čez čas drugače. Zdi se, da moč vpletenih igralcev poskrbela, da VR tokrat ne bo crknil, kot je v devetdesetih. Toda velik firbec sem, kako jim bo uspelo prepričati rajo in preiti iz butičnosti v občo rabo. Upam, da upov ne polagajo na 'zabavo za odrasle'.


Po svetu se že odpirajo VR-arene, prazne dvorane, v katerih se igralci z računalniki na hrbtih medsebojno streljajo. Take VR-ruzake, ki odpravijo spotikanje ob kable, so predstavili že MSi, HP in Zotac.


Pred časom so testirali ploščico motion leap, ki z infrardečimi žarki in očesi zaznava mikrospremembe do enega metra. Ta onegaj bo menda našel mesto v navidezni resničnosti, saj zna zadovoljivo spremljati roke in prste brez nuje po igratorjih.


Za razliko od rifta in viva bo playstation 4 spremljal VR-igralca prek vidne svetlobe, ki jo bodo oddajali čelada, gamepade in ročaja move. Sony je že napovedal družabne špile, pri katerih bo imel en čelado, drugi pa televizor.


Valve pravi, da je takle prostor optimalen za izlete v navidezne svetove. Karkoli manj je le beden nadomestek. Če nimaš možnosti pred računalnikom skočiti meter na vsako stran, ne razmišljaj o nakupu.



Še ena smer VRja je nožno premikanje. Temu rabi virtualizer, ki zaznava na drsanje nog po gladki podlagi, zaradi gurten pa omogoča še počepe. Takega vernega šunjanja nisem testiral, stane pa inštalacija 800 denarijev.

StricBedanc sede okobal na zmaja in se za pasjo dlako izogne eksploziji ognjice, ki buškne v zrak. Drobci marmorja mu prerešetajo abdominalno votlino, toda krepčilna mesna pita mu povrne moči. Nato ga zasuje ploha puščic in Rdeči bog mu ne odgovarja več na krokarjevske esemese s prošnjami po oživljanju.

SEDMERI POMAGAJTE, ŠESTA SEZONA JE PREČ!



Jon Sneg kot Bruce Willis zakorači proti Ramsayju z lokom. Njegovo orožje je ščit hiše Mormont.



Tyrion razklene okove zmajema, kar podžge teorije, da se tudi po njem pretaka targaryenska kri.

Pa smo pričakali konec šeste sezone nadaljevanke o joških in zmajih, kot je v nekem intervjuju zarobantil kosmatojezični Ian McShane, ki je svojo neprekosljivo mimiko posodil svetu Zahodnjega za en del. Ampak ali je Igra prestolov res le nadaljevanka o joških in zmajih? Glede slednjih lahko McShanu samo pritrdimo. Drogon je letos večji in silovitejši kot kdajkoli prej. Z malce zakrnelima bratcema, ki sta več kot sezono prebila v kevdru, leta po nebu, da se kar kadi. Računalniški animatorji so se potrudili, saj kadar Dany zajezdi zmaja, ne gledamo več arhivskih posnetkov iz Neskončne zgodbe, temveč kraljico, ki na zvestem jahancu vliva strah v kri nasprotnikov. Pa ženska oprsja? Tokrat jih je občutno manj kot prejšnja leta, sekspozicije (podajanja predzgodbe med dialogom, podkrepljenim z golimi telesi v kadru) ni več, razmerje med razkritimi dojkami in penisi pa še nikoli ni bilo tako enakopravno. Edinole Tormund ga še ni razkril, ker ni kamere, ki bi ga lahko zajela v vsej divješki veličini.

SEVERNA VSTAJENJA

Največje vprašanje, ki je z gledalci bivalo od konca pete sezone, je bil seveda metabolni status Jona Snega. Po intervenciji rdeče svečenice, ki je vmes pokazala svojo pravo, zgubano podobo, je postriženi Jon znova zadihal in se prebudil v svet, kjer ga niso več vezale zaobljube do Nočne straže. To je prepustil Edu Turobi, še prej pa ostro kaznoval zarotnike, ki so mu prešpikali prsni koš. Nasploh je bilo obešanje v tej sezoni najbolj priljubljena usmrtitev na drobno, medtem ko je za grosistične smrti poskrbel ogenj. Puščice in meči pa so kosili smrt v bitki pankrtov, ki je bila osrednja točka letošnjih severnih zgodb. Ljudoderec Ramsey je po umoru fotra Roosa stopil v španovijo s pedofilskim Karstarkom in mladim gospodom Umberjem, ki mu je dostavil Rickona ter Skuštrančkovo glavo. Spopad Jona Snega, divježev, enega velikana in redkih Severnjakov z Boltonovo vojsko je bil epski projekt tako za gledalce kot za ustvarjalce. Dirigent Miguel Sapochnik se je znova izkazal kot eden najboljših, če ne celo najboljši režiser serije. Le Rickona bi moral naučiti teči cikcak. Drugače je krvava jebačina potekala dokaj predvidljivo, vse do rohanovskega prihoda vitezov Dola pod Mezinčkovim vodstvom. Za pomanjkanje nepričakovanega smo bržda krivi gledalci sami, saj je na Redditu in drugod vsak teden vzniknil nebroj teorij, kaj se lahko zgodi. Za najbolj bizarno špekulacijo vseh časov poguglaj D + D = T in meci čeljust po tleh ob dokazih, da je Tyrion v resnici otrok Daenerys in khala Droga, ki je v maternico Joanne Lannister priletel skozi čas. George, daj nam knjigo, da ljudje ne bodo kvasili bedarij.

In ko smo ravno pri črkovnih enačbah. Bran je v eni od vizij preteklosti pod mentorstvom Triokega vrana prisostvoval Nedu v Stolpu radosti, kamor se je pokojni ata Stark ob koncu Robertovega upora odpravil po sestro Lyanno. Tam je videl, da njegove tete Rhaegar Targaryen ni ugrabil, ampak je odšla z njim prostovoljno in mu povila sina. In četudi imena zmajskega princa nismo slišali, smo dobili potrditev za R + L = J, Rhaegar + Lyanna = Jon. Targaryeni so ravnokar dobili še enega, četudi pankrtskega člana rodbine. Oziroma bolj razumljivo: Jon je nečak od Daenerys.

Za razliko od Jona, ki je počasi drsel v vse večjo depresijo in ga je volja do življenja zgrabila šele, ko je za las ušel mendrajočim tacam vojnega kaosa, je Sansa vseskozi kolebala med odkritostjo do polbrata in zanašanjem na Mezinčka, ki je skušal zasejati seme družinskega razdora. Sansa je doživela bržda najbolj navdušujočo osebnostno rast v šesti sezoni. Sodeč po nasmešku ob zvokih sestradanih psov, ki so trgali Ramsayja Boltona, plahe in krhke deklice, ki sanjari o princu na belem konju, dokončno ni več. Tudi vez med njo in Jonom se zdi najmočnejša doslej in bržda se bosta naslednje leto skupaj uprla Mezinčku. Ta se ni zdel nič kaj prida navdušen, ko so Jona razglasili za novega kralja na Severu v prizoru, ki je preveč spominjal na Robbovo kronanje, da bi nas navdajal z vedrino.


Sadistični psihopat Ramsey z Rickonom. Čez nekaj minut mu pošlje puščico v hrbet, sam pa malce kasneje postane pasji doručak. Gledalci smo to sprejeli s stoječimi ovulacijami.


Visoki vrabec je zmanipuliral Tommena, da je krmilo Sedmih kraljestev predal v roke Vere. Margaery se je skesala le navidez, a vseeno sta oba končala v zelenih plamenih.

DRŽ VRATA IN TREBUH

Bran med vršakovimi koreninami ni spremljal samo družinske zgodovine, ampak ga je Trioki vran vpeljal v skrivnosti samega sveta in nastanka belih hodcev, ki so jih za obrambo pred ljudmi ustvarili otroci gozda. Ker tradicija veleva, da mora mladi vajenec preizkušati svoje moči brez nadzora mentorja, je to storil tudi Bran in spotoma pokasiral znamenje Nočnega kralja, zahodnjansko verzijo pijanskega tatuja. Beli hodci so tako z armado neživcev napadli postojanko otrok gozda in poklali vse po vrsti, gledalci pa smo s pomočjo večstopenjskega menokoštva izvedeli, kako je Hodor postal Hodor, in potočili najbolj iskreno solzo leta.

Zadnja iz nabora Starkove dece, Arya, je na drugi strani ozkega morja poskrbela za največje razkorake med apn in carskimi prizori. Po razvlečenem karatekidovstvu brez voska je dobila novo morilsko nalogo. Za fent je bila določena glavna igralka potujočih gledališčnikov, ki so v Braavosu predstavljali svojo interpretacijo Robertovih in Joffreyjevih kraljevskih let. Glumače so izvrstno izkoristili za metakomentarje, njihovo odrsko udejstvovanje pa je poskrbelo za nekaj najbolj iskreno humornih trenutkov cele sezone. A kaj, ko je šlo potem vse skupaj v franže s ponesrečenim spopadom med Aryo in Sirotico, iz katerega je sicer zmagovito izšla prva, vendar za ceno množičnega majanja z glavami, da je preživela rane, ki bi bile pri večini drugih likov smrtne. Na srečo se je na koncu odkupila s Freyevo pito in rezanjem vratu staremu Walderju.

PSI, LIGNJI, KAČE IN BAJS

Kar težko je bilo verjeti, da je čudne braavoške prizore režiral isti človek, ki je poskrbel za poetično vrnitev Sandorja Clegana in njegov maščevalni morilski pohod med odpadlimi člani Bratovščine brez bander. Zato smo malce zastrigli z ušesi, da se Mark Mylod vrača kot režiser v sedmi sezoni, medtem ko Sapochnika ne bo. V naslednjem letniku, ki pa bo malo zamudil, čakamo tudi na vrnitev novega glavnega krakena, Eurona Greyjoya, ki je ubil Theonovega fotra, na kraljevem shodu navdušil železorodne z obeti serviranja svojega mednožnega kalamara zmajski p`rincesi, zdaj pa ihtoma gradi novih tisoč ladij na otokih brez gozda. Če bodo v seriji vpeljali čarobni rog, s katerim lahko prikličeš zmaje, ki ga ima v knjigi, je to edina priložnost, da se Zahodnje kakorkoli upre Daenerys, ki je na poti domov.

Na jugu kraljevine jo nestrpno pričakuje Ellaria Pesek, ki je s Peščenimi kačami v prvem delu poklala vse Martelle in prevzela oblast, nakar je Dornija – Sedmeri naj bodo večno hvaljeni – izginila z zemljevida do desetega dela. To puščavsko kraljestvo ostaja največja rakrana serije, s katerim ustvarjalci ne vedo točno, kaj bi, morajo pa nekaj, četudi bi za potek zgodbe povsem zlahka na prestolu ostal Doran Martell. Na jug je s severa takisto prispel Sam, ki je na poti poskrbel za najbolj nelagodno družinsko večerjo vseh časov, vštevši letna srečanja rodbine Bolton in rdečo svatbo. Njegova vloga letos je bila očitno zgolj kraja rodbinskega meča iz valyrijskega jekla, ki zna priti prav v spopadu z belimi hodci. Prizor v citadeli pa je s humorjem mojstrsko olajšal težo zaključnega dela.

LEVINJA IN LEV

A humorja ni bilo v Cerseijini zgodbi. Od prvega trenutka, ko srečna pričakuje hčerino vrnitev, nakar izve, da je Jaime v Kraljevi pristanek pripeljal Myrcellino truplo, se kraljica mati spusti po strmi spirali v temino. Spletkarjenje s Tyrelli, da bi zrušili vse večjo moč vrabcev, ji spodleti, ko Tommen pod vplivom preračunljive Margaery sprejme Vero kot steber kraljevine. Njen ljubi sin za povrh prepove sojenje s spopadom in s tem uniči Cerseijinega aduta, zombakljastega Gregorja Clegana. Bivša kraljica, da bi znova prišla do oblasti, ki ji je že povsem spolzela iz rok, med sojenjem Lorasu Tyrellu tako z ognjico vrže v zrak Baelorjevo septo, v kateri je pol redne igralske zasedbe.

Tommen v grozi, ko spozna, da njegove prikupne žene ni več med živimi, skoči v smrt, že povsem otopela Cersei pa se da okronati. Kraljevi pristanek čaka novo obdobje tiranije, dočim Jaime, ki se v prestolnico vrne ravno pravi čas, da vidi, kako moister Qyburn, novi Roka, položi Cersei krono na glavo, ni videti preveč navdušen. Bo moral pokončati lastno sestro, kakor je že enega blaznega vladarja?


Brana in Meero pred neživci reši izginuli in srednježivi Benjen Stark. Škoda, da ne jaha vapitija kot v knjigah.


Mladi Hodor, ko je bil Wyllas in mu Bran še ni podelil vratarskih zadolžitev.


Daenerys khala Mora in njegove krvne jezdece preseneti s tekočo dothraščino. A svobodo ji kupi šele piromanstvo.


Tormund se je po srednješolsko zatrapal v Brienne. Žal ima eno dlan preveč.


Edine tri minute bukolične idile v celotni seriji. Pes je nazaj, ampak mi bi še McShana.


Daenerys sledi prerokbi Pet Shop Boys: Go West! Na začetku sedme sezone pričakujemo Dothrake z morsko boleznijo, ki jim spodrsava na lastni bruhici.


Trnova kraljica pove Peščenim kačam, kaj si o njihovih karakterjih mislimo gledalci.

Do tistega trenutka se lahko vsaj tolaži, da mu je uspelo zavzeti Rečnjavo skoraj brez žrtev. Srečanje z Brienne, ki je na Sansin ukaz prišla prosit Črno ribo, da pripelje Tullyjeve sile na pomoč Severu, pa v njem vzbudi občutke, ki jih je že skorajda potlačil.

SLABE ŠALE IN ZMAJI

Na drugi strani sveta so v Meereenu nestrpno čakali, da se vrne Daenerys, in medtem sklepali neuspešne mirovne pakte ter si pripovedovali slabe šale. Tyrion se poveže s svečenico rdečega boga, da bi ljudem pridigala o Daenerys in tako vzdrževala njen kult osebnosti. Sprva jim to uspeva, mesto znova zaživi, a sužnjarji prekršijo dogovor in napadejo z mogočnim ladjevjem. Preden veliko piramido zravnajo z zemljo, na Drogonu prileti Daenerys, ki ima po novem podporo združenih khalasarjev travnega morja. Njihove khale je zažgala v svetišču in sama ostala nepoškodovana v ponovitvi zaključnega prizora prve sezone.

Zmaji se pokažejo za izjemno sredstvo prepričevanja in obleganje se kmalu konča. Ko v Meereen pripluje Greyjoyevo ladjevje z Yaro in Theonom, Varys pa priskrbi ladje Martellov in Tyrellov, Daenerys končno odrine proti Zahodnjemu. Tam jo bo naslednje leto pričakala krhka kraljevina, ki poka od notranjih sporov in navkljub navideznemu miru ne bo sposobna nuditi ostrega odpora. Naj se razčefuk prične! Vprašanje je le, ali se mu bosta pridružila tudi Jorah Mormont, ki išče zdravilo za sivolusk, in Daario Naharis, ki mora skrbeti za Meereen. Znabiti zaradi neuslišane ljubezni presedla na drugo stran?

KAJ BODO PISALI KRONISTI

Prva sezona brez javne Martinove knjižne podlage je bila zelo valovita. Dobri deli so bili mana z neba, pri slabših pa ga je močno lomila. Sama zgodba se od knjižne zgolj zaradi šparovnega nabora nastopajočih oseb razlikuje že toliko, da gre za povsem svojo interpretacijo. To pa vseeno vodi k istemu cilju, kot ga pripravlja belobradi pisec. Theon in Yara s plovbo v Meereen tako prevzameta vlogo, ki jo v knjigah igra njun stric Victarion, Pycella v Kraljevem pristanku ne zaštihajo Varysove, ampak Qyburnove ptičice, Freyeve pite pa ne speče gospod Manderly (v knjigah največji obvladon igre prestolov na severu, ki ga tu srečamo za pet minut kot skesanca, ki prvi podpre Jona Snega kot kralja na Severu), ampak Arya.

Ravno zaradi sprememb se lahko bralci tolažimo, da nam serija ni postregla s kopico kvarnikov za prihajajoče Vetrove zime, ampak nam je predvsem nakazala smer, v katero bodo knjige zavile. Konec koncev je na papirju Shireen Baratheon še živa, tako kot Doran Martell, za katerega si upam trditi, da ima Martin daljnoročnejši načrt. Njegov govor o maščevanju z ognjem in krvjo so v seriji porazdelili med vse prisotne v Dorniji, žalibogove pa je umanjkal tudi govor septnika Meribalda o strtežih iz Vranje gostije. Upali smo, da ga bo povedal Ian McShane, toda so mu v usta položili druge besede, dasi je njegov lik osnovan tudi na Meribaldu.

A vseeno ne gre zanemariti popkulturnega vpliva serije. Če bi pred desetimi leti kdorkoli dejal, da bo največji teve dogodek leta fantazijska nadaljevanka, bi se mu bržda režali v ksiht. Benioffu in Weissu s sodelavci je uspelo. Lahko bi jima želeli kanček srečnejšo roko pri izbiri kakšnega režiserja, a mešanica epskih in intimnih prizorov, podložena z izjemno glasbeno podlago Ramina Djawadija, bo naslednje leto spet ena glavnih kandidatk za nagrade. Nakar nas čakata še dve sezoni. Sicer krajši, saj naj bi skupaj šteli le trinajst delov, vendar ustvarjalci pravijo, da imajo štofa le še za trinajst ur in da nočejo nategovati zgodbe. Tudi prav. Če se v teh trinajstih urah skriva veliko Dornije, jih lahko brez težav skrajšamo na ducat.

HODOR – PO DOMAČE DRAT

Kot prevajalec Martinovih romanov še nikoli nisem dobil toliko vprašanj na tviterju in fejsbukih kot ob koncu petega dela, ko se je razkrilo, od kod Hodorju ime. Seveda so me vsi barali, kako sem oziroma kako bi to rešil sam. Iskreni odgovor je bil "Nimam pojma," kajti sumim, da bo knjižno razkritje "Hold the door" drugačno od televizijskega. Nedvomno pa bom skušal sklepati kaj z vhodom ali s hodci, odvisno od konteksta.

Televizijski prevod se je sicer glasil: "Hodi, dobro drži vrata," prevajalka Karmen Dobrila, pa mi je zaupala, da si je s tem orehom dolgo časa razbijala glavo, nakar se je zgledovala po hrvaškem prevajalcu, ki je našel elegantnejšo rešitev. Nič ji nisem fovš in vem, da me ob naslednji knjigi (ali eni zatem) čaka orenk zagamano gruntanje. Tuhtam, če ne bi bilo laže reči založbi, da bi izdali prenovljene prevode, v katerih bi bil Hodor preveden kot Drat (Drži vrata!).


Arya očitno ni Starkova, ampak nezakonska hči Deadpoola in Wolverina.


Melisandra izgublja vero in pokaže svoj pravi obraz. Še vedno bolj romantično kot Somrak.


Jaime se sreča s Črno ribo in zdi se, da išče potrditev očetovske figure. Ne dobi je.


Odkritje sezone je vladaričica Medvedjega otoka, ki smo jo v podkastu Glave poimenovali mala Angela Merkel.


Tommen je ime Kraljevi pristanek vzel dobesedno.

INDEPENDENCE DAY: RESURGENCE

Nadaljevanje očarljivo butastega Dneva neodvisnosti je v dveh desetletjih izgubilo očarljivost in ostalo le še butasto. Neumnost, ki od prve do zadnje sekunde preveva ves dveurni izdelek, vzbrsti že z začetno mislijo, da se je človeštvo po uničenju alienske mamaladje z njihovo tehnologijo razvilo ter zgladilo spore. Ja, šur. "Saj smo vedeli, da prihajajo," šepne ostareli bivši prezident, ki mu teorije zarote in psihotične motnje ne dajo miru. Žal se kanon na Mesecu in orbitalna zaščita izkažeta za negodni, ko uleti Bitch v plovilu, ki "meri pet tisoč kilometrov!!!", se med silno destrukcijo parkira na Zemlji in jame vrtati v njeno sredico. Trigger happy predsednica strmi, generali debelo gledajo, drugi narodi razen Hillaryjinega le sledijo mogočnim ZDA, zato morajo neodvisnost zagotoviti čudaki, kajti tak je ameriški sen. Nekateri so znani od prej, na primer v usodo vdani znanstvenik (Jeff Goldblum), njegov foter (Dear John) in herojski ex-president (Bill Pullman). Drugi so novi – sin Willa Smitha, ampak ne Jaden, njegov drzni prijatelj, s katerim sta skregana, predsednikova ripleyjasta hči. Ne manjkajo niti gejevski znanstveniški par, ki goji orhideje in štrika jopice, molčeči afriški bojevnik in geek, ki rambo postane.

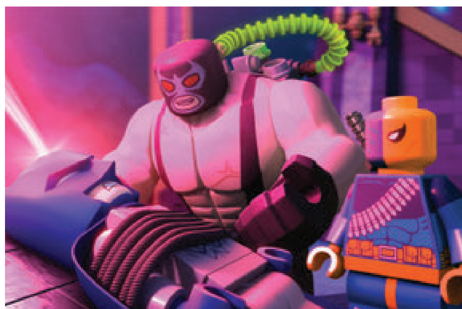


Kar hudim prizorom uničenja botruje tujsko plovilo, ki je tako veliko, da ima "lastno gravitacijo." Začuda jih je malo in vse vidiš v trailerju.

Ton Resurgenca so Roland Emmerich et consortes vzeli pri kultno neumnem zaključku prvenca, ko alieni konec vzamejo zaradi računalniškega virusa. Kirurško so izrezali sleherni drobec srca in pustili le neprekinjen adrenalinski tobogan za generacijo, ki ji pozornost ne sme niti za trenutek popustiti, sicer odide iz kina in preverjajoč Tinder tava po ulicah. Stereoskopija je fina in spektakel na nivoju, toda podstat je tako blesava, da si starejši od enajstih let že iz ponosa ne morejo dovoliti ogleda brez ciničnega nasmeška, vžganega v ksiht. Sosledje dogodkov je napisala senilna opica, dočim film niti pod razno ne spoštuje logike in fizike, zato ga bolj kot pod ZF štejem pod F. Šimpanzom v Hollywoodu se je zdelo dobra ideja, da najmočnejše bitje v tem parseku zajebava šolski avtobus z otročadjo, starcem in čivavo. Ker če se sovražniku rogaš, je manj grozen! Ja, tak je pogled otroka – odrasli vemo, da te lahko tudi razstreli. A še slabši so liki brez trohice šarma. Enico pomnimo po Willu Smithu, Resurgence pa ne le, da nima sučne osebe in med njimi divje bega, marveč med obstoječimi z lučjo iščeš takega, ki bi ti bil ljub. Suhljata in zaljubljena predsednikova hči bi bila še najbolj primerna za vezenje gobelinov, Kovačev sin pa je višek lesenosti in bledikavosti. Film katastrofe, zares. ***Sneti***
Edina dobra stvar v ID42 je ta kultna cifra.

LEGO GOTHAM CITY BREAKOUT

Temni vitez besede 'počitnice' niti izustiti ne ume, kamoli jo udejanjiti. Pa vendar ga gothamski in justični kameradi pregovorijo v izlet z Nightwingom in Batgirl. Naj ne skrbi, med dopustom bo na njegovo mesto pazil dobrodušni Superman. A Metromož hitro spozna, da so arkhamski povratniki, četudi brez supermoči, zviti kot preste. Težave drugačne sorte pa na deželi netopirjevski druščini uganja Bruceov bivši kolega Slade. Tak je zaplet šeste, 72-minutne Lego DC izrisanke, ki smo se je jako veselili. Jasno, saj so bile predhodnice, še posebej spomladanski Cosmic Clash z Brainiacom, superhecne. S tem, da se je po naslovu sodeč obetala prizemljena, starošolska dogodivščina brez vesoljskih nemez. In kar poldrugi ducat likov nastopa v njej, od Wonderbra do Beast Boya. Dodatno na geeke cika retro uvodni del z 'dinamičnim duetom' in 'fantom čudežem'. Lego kocke, superjunaški svetovi, risanke – to ne more iti narobe.



'Bat Face' in 'Stroke Death' sta bila, kot zvemo iz risanke, sošolca. Zanimiva ideja, toda izrisanka je mnogo bolj dolgočasna in neduhovita od prejšnjih.

Na žalost je Gothamski pobeg najslabši v seriji. Superman, ki mu daje tinte piti Jokerjeva tolpa, izpade brezveze, medtem ko je pri Batmanu zanimiv le droben del, ki se tika njegove preteklosti, vse ostalo pa je ravno tako neprivlačno. Razlog ni le v scenariju, dasi črede nekih novih nesimpatičnih rumenih bitij ne pripomorejo, ampak pretežno v dogajanju. Stricki in tetke niso niti približno tako izvirni in duhoviti, kot smo jih bili vajeni doslej. Sicer furajo enake značaje in 'Bat Face' se kajpakda mršči sto na uro, vendar je vse skupaj mnogo bolj otročje. Morda je dejansko namenjeno le otrokom, kajti prvič je film naphan z resničnimi modelčki. Mulac lahko zato takoj nafehta za Batsov gliser ali monster truck od Harley. A kot starejši navdušenec za izdelek ne najdem ene dobre besede. Ekskluzivna figurica Nightwinga, ki pride ob blu-rayu, ne upraviči izdatka. ***LordFebo***
Risanka je ogledljiva pri Guglu, Eplu in na plošči.



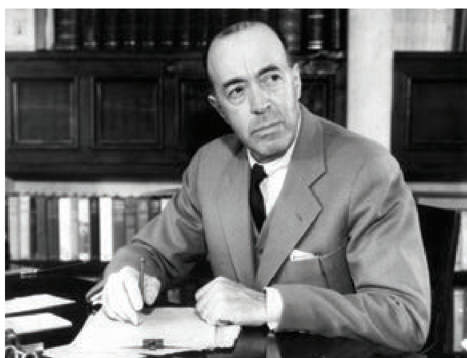
Superman misli, da bo gothamskim kriminalcem, ki so brez supermoči, kos z levo roko. Kar bi pravzaprav moral biti. Toda domačini ga uženejo v kozji rog.

Edgar Rice Burroughs si sprva ni mislil, da bo postal pisatelj. Potomca angleških izseljencev v Ameriko je mikala vojaška kariera, toda zaradi prirojene srčne napake mu je služba soldata splavala po vodi. Kako nezadovoljen je moral biti drugače virilni mladenič, ki je bil nato prisiljen leta in leta opravljati slabo plačana dela! Med drugim je tržil šilčke za svinčnike, kar je verjetno najdlje od tega, da bi s potegnjeno sabljo jurišal nad sovrage Washingtona. Nakar se mu je med iskanjem novih priložnosti za zaslužek ob branju tedaj priljubljenih revij z vznemirljivimi zgodbami utrnila zamisel – čemu ne bi česa takega spisal še sam? Bil je prepričan, da bi znal udejanjiti boljšo štorijo od tistih na pogrošnih straneh šundovskih cajtengov. Njegovi prvi prispevki so se godili na Marsu ali Barsoomu, kakor ga je oklical v razburkani domišljiji. Toda kmalu, leta 1912, je iz globin neuresničenega alfa moškega Edgarja vzniknil eden najbolj znamenitih literarnih junakov minulega stoletja. Aaaa-uaua-uauauaaaa!



Mož z liane

Ne noži ne krogle, ne udarci ne padci ne škodijo džungelskemu duhu Tarzanu. Kaj šele leta – minila so že sto štiri, odkar se je pojavil v knjižni obliki, in le malo manj od filmskega nastopa. Človek, ki so ga vzredile opice, je ravnokar deležen novega spektakla na velikem platnu. Zato Sneti njemu v čast spusti tekstovni krik iz petnih žil.



Belega lianarja si je izmislil Američan Edgar Rice Burroughs. Najprej je kolebal med alternativnimi imeni, med njimi sta bila Zantar in Tublat-Zan. Nakar je lepega dne odložil pero, zamižal in … Tarzan!

Gliha vkup štriha

Tarzanova zgodba je domala ponarodela. Kot malčka ga posvojijo opice in med njimi zraste v postavnega korajžneža, ki prijateljuje z džungelskimi živalmi in trebi Afriko krivic. Sčasoma se nauči človeškega jezika in izve za svoje imenitno poreklo, saj je potomec angleških aristokratov. Njegova večna ljubezen je zahodnjakinja Jane in ob sebi ima naklonjene beštije, kot je slon Tantor. Obvlada vihtenje skozi zrak po ovijalkah in iz grla se mu rado izvije zavijajoče tuljenje, ki predre goščo in sovragom napove skorajšnjo pogibel. Našteti elementi so se precedili in zmešali skozi številne knjige, stripe in filme – slednjih je več kot dvesto in so nastali na najrazličnejših koncih sveta, od Južne Amerike do Bližnjega vzhoda. Največji vpliv na mladi rod je imela bržda Disneyjeva risanka s konca tisočletja, v katero so stlačili več Edgarjevih povesti in v maniri pocukranih ljubičev sledili mehurčkasti romanci parčka 'jaz Tarzan, ti Jane'.

Ampak udrihati po Disneyju, kako je uničil Tarzana, ni umestno. Resda je mogoče v izvirnih romanih uzreti nekaj sveta s preloma stoletja, ko so se evropske velesile pehale za kolonijami v Afriki in jih nemilo izkoriščale. Prav tako določeni elementi ponujajo razmislek o tistem času, na primer upodabljanje zamorcev kot "trzajočih čvekavcev" in dejstvo, da se Tarzan kot belec ne speča s črnko ali, heh, opico, temveč počaka na belko. Vendar je Tarzanov domet kratek. Burroughs ni bil nikakršen umetnik in se za takega nikdar ni imel, temveč je enostavno znal povedati razburljivo zgodbo. Ni naključje, da njegova prva zgodba o Tarzanu, Tarzan of the Apes (Tarzan, sin opice), ni izšla v knjižni obliki, temveč ji je šundrevija All-Story namenila celotno številko. Knjige so prišle šele naknadno, ko so izdajatelji zavohali denarce, saj ne uredniki ne kritiki niso bili navdušeni nad okorno prozo s kratkimi odstavki, lesenimi dialogi in nevihto klišejev. *"Kar nekaj ur je Tarzan potoval z njo po drevesih. Mudilo se mu ni nikamor. Hotel si je kakor dolgo mogoče privoščiti veselje s tako sladkimi rokami okrog vratu."* Bog se usmili. V primerjavi z junaki, kot so Sherlock Holmes, Frankenstein in celo Konan, je Tarzan z literarnega vidika na psu.

S Tarzanom drugam

Ampak z (ne)kakovostjo Burroughsovih povesti si niso dajali opravka fani in on sam. Tip je natanko vedel, za koga piše – za množice, ki so si želele eksotične zabave, akcije in veličastja. V Tarzana je skanaliziral svoje odjemalce in samega sebe – belega, ne ravno izobraženega predstavnika srednjega sloja, ki je bil prikrajšan za uresničitev srčnih želja, zato je sanjal. Tako kot milijoni drugih v tistem času katastrof, kot sta bili prva svetovna vojna in velika gospodarska depresija. Ljudje so potrebovali nekaj, da so pobegnili mrakobnemu vsakdanjiku, in pustolovske štorije so jim to radostno nudile.

S tem v skladu je bil Tarzan brezhiben junak, atletski, čeden in pogumen. Bil je etičen in načelen, za-



Prva povest, Tarzan of the Apes, je najprej izšla v revijalni (desno) in nato knjižni obliki. V njej enoletnemu malčku mater vzame bolezen in očeta razbesnjeni gorilež, nakar ga vzredi opičja mati.



V zelo znani Disneyjevi različici, od katere mineva že sedemnajst let, Tarzanove starše ugonobi leopard Sabor. Naziv so sneli iz Burroughsovih povesti, kjer je v jeziku opic pomenil leve.



Filma Greystoke: The Legend of Tarzan iz leta 1984 verjetno sploh poznaš ne. Junaka je upodobil 'highlander' Christopher Lambert, eden od stranskih igralcev pa je bil celo nominiran za oskarja.

ljubljen v eno samo žensko, ki ji je ostal za večno zvest, s posluhom za pravičnost, prijazen do prijateljev, benevolenten do domačinov in strašen do sovražnikov, inteligenten ter sčasoma celo intelektualen, ko je odšel v Anglijo in prevzel dediščino. Toda civilizacija ga je preveč dušila, zato se je vrnil v Afriko, kjer je življenje bolj preprosto, ločnica med dobrim in zlim pa ostrejša. Seveda bi lahko bralci zasnovo o otroku, ki ga vzgojijo živali, našli marsikod drugod, od bajke o ustanoviteljih Rima Romulu in Remu, ki ju je dojila volkulja, do Kiplingove Knjige o džungli, ki je izšla osem let prej. A kaj, ko je Tarzan tako trgal gate. Oziroma ledveni predpasnik.

Od strani do platna

Burroughs, ki se je od očeta naučil poslovnosti, je Tarzanovo priljubljenost znal unovčiti. Napisal je oziroma botroval nič manj kot petindvajsetim opičječloveškim romanom in zbirkam kratkih zgodb, ki so izhajale še dolgo po njegovi smrti leta 1950. Ko je v prvih nekaj buklah, ki presenetljivo obsegajo po tristo do štiristo strani, vzpostavil lik in njegovo ozadje, je začel heroja izdatno sprehajati po eksotičnih lokacijah. Tam je spopadal z naravnimi (lev Belthar) in nadnaravnimi neprijatelji (mravljinčji ljudje, štirikrat manjši od naravne velikosti), odkrival starodavna mesta in civilizacije ter celo služboval kot pilot v britanskih zračnih silah. V prvem planu so bile vedno adrenalinske pustolovščine in ne kak globlji pomen. Nekaj teh knjig jih imamo v slovenščini, pri čemer so prvi prevodi izšli že v dvajsetih letih minulega stoletja.



Plavalni prvak Johnny Weissmuller (desno) je kljub starosti filmov še zmerom najbolj vobče prepoznaven platenski Tarzan. V ducatu filmov je dobil Jane in našel sina, da je bila zelena familija popolna.



Bržda meniš, da je George iz džungle z lepim Brendanom Fraserjem kot trapastim Tarzanom izvirna kreacija. Vendar ni – temelji na risanki iz šestdesetih, ki se je zafrkavala iz vsega tarzanskega.

Dvomim, da je to avtorju prineslo resnejše solde. Si je pa vsekakor napolnil bančni račun s filmi, za katere je pravice prodal borih nekaj let po začetku izhajanja štorij. Začetni so bili nemi, s Tarzanom kot plečatim hrustom, dočim je znana serija dvanajstih črno-belih izdelkov trajala od 1932 do 1948. V njej je džungelčana upodobil čedni olimpijski plavalec Johnny Weissmuller in od tod prihaja dosti splošno znanih Tarzanovih gradnikov. V njih so dodali šimpanza Čito, ki ga v črkovnem izvirniku ni, in ozvočili kultni Tarzanov ruk, ki ga Burroughs knjižno opiše kot "zmagoslavni krik opičjega samca." No, najbolj znani Tarzan moderne dobe je poleg Disneyjevega neuraden – to je George iz džungle! Ne pozabimo niti na kilometre stripov, gledališke predstave, radijske oddaje in občasno celo na kako videoigro, čeprav je teh presenetljivo malo.

Zumba za vekomaj

Tarzan je junak iz drugega, preprostejšega časa, ko je bilo še moč sanjati o Afriki kot domu izmišljenih goril 'manganijev', ki so se v nasprotju s pravimi sposobne zibati na lianah, in opičje vzgojenih, prosvetljenih aristokratov, ki se spopadajo z levi ter bratijo s sloni. Danes je svet za kaj takega vse preveč ciničen in dobro raziskan, vlogo pa so mu prevzeli stripovski in fantazijski junaki. Zato aktualni film deluje staromodno in naivno, kar je po vsej verjetnosti vplivalo na njegov ne pretirano dober izkupiček in slabe obete za nadaljevanje. A nič bati, ne bo minilo dolgo, da se bo Tarzan znova pojavil v stari obliki za retronavdušence ali prenovljeni za nove rodove. Preveč veličasten in vznemirljiv je, da se ne bi.



Stripe o gospodarju džungle so izdajali številni založniki, med drugim Marvel. Za nekoliko boljše in zahtevnejše branje svetujem Tarzan Omnibus, kjer so združeni crtiči družbe Dark Horse.

LEGEND OF TARZAN

Sto osemdeset milijonov dolarjev so vrgli na mizo pri Warnerju za veličastno preobutje starodavne zgodbe o človeškem podtaknjencu opičjemu rodu in pričakovali izdaten zaslužek. Kakor Disney pri Johnu Carterju – prejšnjem spektaklu, utemeljenem na delih Edgarja Burroughsa – bodo po vsej verjetnosti krepko popušili, kajti začetni zaslužek je kilav. Delno sta za to po mojem kriva umeščenost v slabo poznan čas in medla povezava z občinstvom. Večina se težko poistoveti s Tarzanom, ki vandra po Kongu in skrbi za tamkajšnje domorodce ter naravna bogastva. Preveč lokalno, odmaknjeno in staroversko je to, da bi vžgalo pri publiki, navajeni svet rešujočih superjunakov, ki ne debatirajo z živalmi in ne čislajo narave, temveč v imenu višjih interesov požgejo vse pred sabo.



Aleks je 8-packe ustvaril s 7000-kalorijsko dieto in je bolj nabildan kot stari Tarzani. Hkrati je pobrit do zadnje dlačice. Taki rastejo v džungli.

Poleg tega je Legenda o Tarzanu precej neuravnotežen, mestoma že prav zmeden film. Začne se jako dramatično in pravzaprav napredno, s Tarzanom aka lordom Greystokom v Angliji, kjer je plemič z graščino in poslanskim sedežem. Manekenski Šved Alexander Skarsgård (izgovori kot 'skaršgord') ga upodobi kot hladno, mogočno prezenco, ki raje opazuje kot čveka in še raje deluje kot opazuje. Ameriški odposlanec (Samuel L. Jackson) ga pripravi do vrnitve v Kongo, kjer se odposlanec belgijskega kralja trudi, da bi se dokopal do tamkajšnjih dragotin, pri čemer ne izbira sredstev. Ker ga igra Christoph Waltz, vnaprej vemo, da je uglajen, a nevrotičen in globoko moten. Minulo Tarzanovo zgodbo izvemo iz vračanj v času, film pa teče počasi in se trudi vzpostaviti naprednejše osebe ter vezi med njimi. Izstopa predvsem svetlolasa avstralska starleta Margot Robbie, ki upodobi nepričakovano gajstno in samostojno Jane, dočim je geopolitično ozadje privlačno in obetavno. Toda levji delež niti ostane neizpeljan in neodgovorjen, ko se Legend of Tarzan v drugi polovici prelevi v akcijski spektakel, poln spopadov s strašljivimi gorileži, lianskega vihtenja širom džungle in streljanja zlih najemniških soldatov, ki prihajajo ropat nedolžne Afričane. Film je gledljiv in mestoma dobro posnet, a slabo tempiran in na kraju zaradi pretiranega obujanja spominov nesposoben povedati kaj novega o Tarzanu. Menim pa, da je za uspeh novih tovrstnih izdelkov nujno prav slednje.

VEČNI KROHOT



Filmoljub si nadene zmečkan polcilinder in natakne prevelike hlače, zavihti sprehajalno palico ter si pod nozdrvi prilepi kos sajaste krtače. Nato zavrti čas nazaj in zvedavo pokuka v črno-beli svet filmske burleske.

Z golidami kokakole in družinskimi čebri pokovke nažrto ruljo v kinokompleksih danes kratkočasijo vratolomna akcija, posebni učinki, dežurni slaboritneži, adrenalinski pregoni, pravičniška izmenjava svinca in razgaljene, hotne bičez. Včasih pa je bila zabava za rajo drugačna, bolj žlahtna in polnovredna. Tehnično sicer skromnejša, a pomensko in vsebinsko bogatejša. Zadostovali so premajhen klobuk, poševdrani čevlji in veliko smisla za fizično komedijo. O čem gre beseda? O starih komičnih filmih, katerih kakovost slike je na meji gledljivega, v njih dostikrat sploh ne govorijo, dogajanje je pohitreno, liki pa smešno kopitljajo naokrog in se obmetavajo s tortami ter ščipajo. In kaj za vraga so tisti napisi med prizori?

Kako se je začelo

V 16. stoletju so naši zahodni sosedje iznašli slavna potujoča gledališča, ki so bila poleg klasične grške drame menda ena od prvih poklicnih oblik glumaštva. Tem predstavam so rekli commedia dell'arte. Burkači so v improviziranih skečih uprizarjali šaljive prigode s trapastimi liki, ki so se lovili, se prekopicevali in se vzajemno suvali v zadnjice. Nastopali so pred srednjeveškim mestnim življem in nemalokrat jih je domov povabil kak odličnik ali vladar, naveličan bradatih štosov dvornega norca. Toda sčasoma so se njihovi situacijski in seksualno-straniščni gegi — ne, niso jih izumili Adam Sandler ali brata Farrelly — tiho preobrazili v pretanjeno politično satiro. Zajebavali so se iz puhloglavosti aristokracije, absurdnosti državne administracije, pohlepa bogatašev in obče človeške lahkomiselnosti. Pri tem so se večkrat poigravali s pantomimo.



Žalostni klovn Pierrot in nabriti služabnik Harlekin, glavna lika iz burke cepcev sta zrasla v prepoznavna gledališka arhetipa. Slednji je postal romantični junak, iščoč ljubezen zapeljivke Colombine.

Eden najbolj priljubljenih komedijantov je bil makaronarski Arlecchino, v živopisana klovnska oblačila odet nagajivec. Harlekin je bil spreten in iznajdljiv falot ter prototip poznejšega romantičnega junaka. Razvpit je postal zaradi potegavščin in domislic v zadnjem trenutku, s katerimi je običajno iz zagate rešil svojega gospodarja. Nosil je krepelo, ki je rabilo kot sredstvo za ustvarjanje komične napetosti. Udrihanje po riti je bilo videti prepričljivo, bolj kot bolečino pa je zadeva povzročala glasen zvok. Tej leseni pripravi so špagetarji dejali *batacchio*. Mi bi ga tedaj verjetno poimenovali 'cepec' po orodju za mlatenje žita, dočim so ga Anglosasi prevedli v *'slapstick'* na podlagi medmeta 'slap', ki označuje zamolkel udarec pri šeškanju. Dotični je podelil naziv celotnemu žanru situacijske komedije — slapstick comedy. Mi mu pravimo burleska, kar izhaja iz latinske besede za obešenjaško šalo, *'burla'*.

Kako se je nadaljevalo

Potujoče burkače in njihove prismodarije je raztrosilo po vsej Evropi, pri čemer so se liki skozi čas prilagajali občinstvu. Pulcinella, v belo oblečeni klovn z dolgonoso masko in klobučkom, je med zeljejedci postal Kasper, v deželi tulipanov Jan Klaassen in v Angliji gospod Punch. Tam se je ta figurica razvila v razvpito marionetno predstavo 'Punch and Judy', v kateri sta se lutkasta zakonca na majhnem

odru v vozu običajno klofutala z leseno palico. Britanska znamenitost, ki je v sproščenem času po zatonu režima zadrgnjenega puritanstva delovala kot politična satira in boj zoper avtoriteto, je dejansko preživela vse do danes. Turiste namreč še vedno zabavajo lutke, ki se tepežkajo s kuhalnicami.
Žanr je takisto posvojil Shakespearjev Vili in motive vključil v številne komedije zmešnjav. Njegove veseloigre se običajno končajo srečno, z množičnimi porokami med samskimi liki. Konec 16. stoletja je tako nastal pravljični Sen kresne noči. V istem času je bila živahna pantomima, ki so jo na karnevalih po vsem Otoku razvijale raznotere gledališke skupine. Sčasoma je komedija kot zvrst, namenjena lahkotnemu razvedrilu svojati, pridobila na statusu in veljavi. Zlasti v družbenopolitični funkciji, ki je razbremenjevala nezadovoljstvo neuke raje in ga preusmerjala v izoblikovana strankarska stališča ubogljivih volivcev. Glumači so se z ulice selili med opečnate zidove kulturi namenjenih stavb. Od sredine 19. stoletja so bili priljubljeni nastopi v britanskih teatrih, kjer so priključili še popevke, skeče, čarodejske trike in varietejske ter akrobatske nastope.



Pantomima, ki v grščini pomeni 'vse-oponašanje', prav tako korenini v komediji dell'arte. Legenda govori o italijanskih Harlekinih v Londonu: ker niso znali jezika, Angleži pa niso hoteli poslušati makaronskega žlobudranja, so bili akterji pač tiho.

Podobno obliko ljudske zabave so se šli Francozi v svojih kabarejih. Od tam se je razlegal kankan in visoko dvignjene noge plesalk so sladostrastno vihale slinaste brke Jacquesov ter Pierrov v prvih vrstah, če niso ravno malicali rogljička in bagete z žabjimi kraki. Najslavnejši tak lokal je bil Moulin Rouge, s strešno maketo rdečega mlina na veter še dandanes simbol malomeščanske dekadence in zabavljaškega razvrata iz obdobja 'fin de siécle'.
Čezlužci so v tem času poznali lastno inačico varietejskih predstav, klicano 'vaudeville', po naše vodvil. Šlo je za naslednico 'minstrel showa' (komedije, v kateri so s črno prepleskanimi obrazi nastopali predvsem belci), saloonskih koncertov in razstav spačkov. 'Ameriška burleska', ki so jo upodabljali v vodvilu, je bila mešanica satire, umetniških performansov, glasbenih nastopov, striptiza in situacijskih smešnic. Slednje so postajale čedalje bolj priljubljene in z iznajdbo celuloida na prelomu 20. stoletja se je lahkotna komedija slednjič preselila še na filmski trak. Zaradi tehnoloških omejitev so bili tedanji slikosuki dolgi le nekaj minut, kar je komične skeče naredilo idealne za nov medij.

Hecnež z nogami na O in debeli ter suhi

Nihče ni tako dobro izkoristil krasnega novega množičnega medija — sprva nemega, pozneje ozvočenega — kot prvi burkači in pantomimiki, ki so se iz gledaliških nastopov v začetku 20. stoletja preselili v sedmo umetnost. Sir Charles Spencer Chaplin mlajši je nedvomno največja ikona fizične komedije vseh časov. Njegov lik Potepuha, glumaške figure v prevelikih hlačah, z okroglim polcilindrom in krivo hojo, verjetno poznajo še pigmejci. Ni čudno, da je bil v svojem času najbolje plačan Amerikanec in da so po njegovi podobi prodajali akcijske figurice.


Hecno hodeči Charlie Chaplin (1889-1977) je bil pred sto leti največji svetovni celebrity. Za mnoge je še vedno neprekosljivi ustvarjalec vizualne komedije. Ni bil le igralec, marveč je svoje izdelke produciral, režiral in montiral. Nemi film Luči velemesta je posnel v dobi, ko je bil zvok že običajen, pa je film kljub temu postal njegov največji uspeh.

Chaplin se je, zaznamovan s težavno preteklostjo, v svojih burleskah zoperstavljal socialni nepravičnosti, pohlepu in izkoriščanju. A poleg pomenljivih sporočil je bil prav tako neverjeten, neprekosljiv telesni performer. Dovolj je, če si ogledamo legendarni prizor boksarskega dvoboja iz zadnje četrtine 'Luči velemesta' iz leta 1931. V le nekaj kadrih posneta burkaška akrobacija je pravcata koreografska mojstrovina.
Charlie je bil vendarle en sam in kmalu je postalo jasno, da komični liki kličejo po hudomušnem antagonistu ali butastem prijatelju in tovarišu v neumnosti! Stan Laurel in Oliver Hardy, nerodni britanski suhec in debelušni ameriški cinik, sta bila znanilca angloameriške burleske v času zgodnjega Hollywooda med dvajsetimi in štiridesetimi leti prejšnjega stoletja. Najbolj sta se uveljavila po letu 1927, ko so 'izumili' zvočni film. Fanta sta bila prvi primer 'buddy' humoreske, ki še danes naplavlja filme s prijateljema ali policijskima partnerjema nasprotnih spolov oziroma ras. Tu mnogi humorni zapleti izhajajo iz njune različnosti. Komedija Stana in Olia je temeljila na situacijskem humorju in klasični burleski nesporazumov. Če se nista pričkala med seboj, sta jo po načelu 'oko za oko' zagodla kakšnemu nesramnemu odličniku ali celo predstavnikom oblasti. Njuni gradbeni, poslovni ali obrtniški podvigi so se ponavadi končali z nepopisno zmedo in vsesplošnim uničenjem – a vselej z navali glasnega smeha.


Suhcu Laurelu in okroglemu Hardyju smo v naših koncih rekli Stan in Olio. Skupaj sta se pojavila več kot stokrat, od tega v dvajsetih celovečernih filmih. Njun zaščitni znak je bila risankasta komičnost z brcanjem v zadnjice in vandaliziranjem tuje imovine.

NEMA SUNKOVITOST

Ridikulozno hitri gibi v nemih filmih so posledica njihovega prikazovanja pri hitrosti, drugačni od tiste, za katero so bili posneti. Kleč je v tem, da njega dni ni bilo enotnega dogovora o tem, koliko sličic na sekundo naj šteje standard. Običajno jih je bilo šestnajst, včasih pa karkoli med dvanajst in štirideset, odvisno od leta in filmskega studia. Razen tega so ročico hitreje ali počasneje vrteli celo znotraj istega filma, pač glede na naravo prizora ali komični efekt prikazanega. Drugi razlog je bil gole estetske narave. Pri majhnem številu sličic je zaradi sprotnega zatemnjevanja svetlobnega vira platno mežikalo, kar je za oči utrujajoče. Tretji razlog pa je bil varnostni. Z nitrocelulozo prepojeni filmski trak se je preveč segrel in občasno celo vnel, če je mimo močne projekcijske žarnice tekel prepočasi. Neme filme so torej tudi prednamci gledali pospešeno in to so jemali kot nekaj povsem običajnega. Šele pozneje dodana zvočna sled je prisilila trak k počasnejšemu, enakomernemu teku.





Če se niso brcali v riti, si vtikali prstov v nosove ali si vlekli gat čez glavo, so se v burleskah najraje obmetavali s smetanovimi tortami. To so počeli vsi brez izjeme, od Chaplina do Jacka Lemmona. Prizor je iz filma, posvečenega tej disciplini: The Battle of the Century od Stana in Olia.



Harold Lloyd, ki visi s stolpne ure, je eden najbolj znamenitih prizorov črnobele komedije. Safety Last oziroma Varnost na zadnjem mestu je celovečerna komedija s prepoznavnimi burkami cepcev.

Pavliharski trojčki

Kar je dobro v dvoje, je še bolje v troje. Krohot občinstva je takisto spremljal predstave bratov Marx, ki se jih sedma umetnost spominja po smejalnih delih Monkey Business, Duck Soup in A Night at the Opera. Bratov iz priseljenske judovske družine je bilo sicer pet in vsi so se odrsko ter filmsko udejstvovali. A zares so zasloveli le najstarejši: Chico, Harpo in Groucho. Multitalentirani bratje so sprva nastopali na Broadwayu, nakar so v tridesetih letih s silnih uspehom prišli še v film. Chico je na platnu govoril s popačenim italijanskim naglasom, Harpo je molčal in se kot čudak z lasuljo sporazumeval s troblјo, Groucho pa se je preobrazil v ciničnega gobezdača z naslikanimi brki, cigaro in okroglimi naočniki. Slednji je bil obenem pionir konverzacijske komedije in suhega 'židovskega humorja', kar je pozneje povzel Woody Alen. Mnogi njegovi citati so pravzprav Grouchovi. *"Nikoli ne bi pripadal klubu, ki bi me sprejel za člana."* Ali *"Za vsakim uspešnim moškim stoji ženska, za njo pa njegova žena."* In še: *"Nikoli ne pozabim obraza, a v vašem primeru bom z veseljem napravil izjemo."*



Groucho, Chico in Harpo prosto po Lacanu ter Slavoju Žižku simbolizirajo človekov 'jaz', 'nadjaz' in 'id'. Lahko se zgodi tudi vam, zato se z njihovimi norčijami nezavedno poistovetite.

Bratje Marx niso bili edini trio pavlih. Nič manj znan ni bil trojček The Three Stooges, ki se je koncem tridesetih let začel preizkušati v farsi in poznejši komediji absurda, ki so jo spočela šestdeseta. Začelo se je kot del gledališke komedijantske druščine Ted Healy and His Stooges. S prehodom na film se je ekipa zmanjšala na tri člane in si nadela ime Trije burkači. Njeno srce sta ves čas tvorila Moe Howard in Larry Fine, medtem ko se je na tretjem mestu zvrstilo več obrazov. V četrt stoletja so nanizali skoraj dvesto kratkih uspešnic, ki so bile v tistem času med najbolj priljubljenimi deli filmske umetnosti sploh. Žal se sami tega niso zavedali, kajti šef studia jih je več kot dve desetletji nategoval z mizernimi honorarji.



Trije debili, ups, burkači oziroma Moe, Larry in Curly v značilnem elementu: absurd, ki zbuja salve smeha. Posnemali so jih trapasti italijanski filmski orožniki ter francoski inšpektorji in žandarji.

Gledališka in filmska burleska se je v petdesetih letih prevesila v obdobje, ko se je začel situacijski, fizičen humor umikati bolj satiričnim prijemom in ostrejšemu, sarkastičnemu tonu. To je bil povod za nastanek številnih drugačnih odtenkov komedije, takih, ki so temeljile na duhovitih dialogih, ne na risankastem ščipanju, spotikanju in blebetanju. A dediščina Charlieja Chaplina in drugih burkaških očakov je vseeno preživela in iz nje je v sedemdesetih izšel nov trend čezlužniškega zabavljaštva: predstave stoječih komikov. Od tam prihajajo številni poznani smejalni obrazi, od Georgea Carlina, Billa Cosbyja in Woodyja Allena do Eddieja Murphyja, Jerryja Seinfelda ter Robina Williamsa. (Vedež o stand-upu najdeš v oktobrski številki Jokerja.)



Imen starošolske komedije je še nemalo. Eden njih je Buster Keaton, ki je gledalce nasmejal tako nemo kot govorjeno, predvsem pa s svojimi 'fizičnimi' štosi. Slika je iz Generala, za nekatere kar najboljše burleske vseh časov.

Zapuščina burlesk in sodobniki

Pravzaprav je ves današnji situacijski humor dediščina burlesk in nemih komedijantov, pač iz časa, ko se je bilo treba izraziti brez besed. Zato je tovrstna komedija najbolj univerzalna med vsemi filmskimi zvrstmi. Obešenjaškim telesnim gegom se enako smejijo bušmani iz afriškega zakotja kot (dovolj brihtni) japiji na Wall Streetu. A obenem je burleskna pripoved najzahtevnejša, ker nima ustvarjenega civilizacijsko-miselnega ozadja kot druge komedijantske zvrsti. Naj gre za socialno satiro, konverzacijsko črno komedijo ali politično farso, gledalec mora imeti vselej v zavesti primerjalno okolje, znotraj katerega se odvija humor. Drugače ne bo vedel, zakaj naj bi bil denimo karikiran prikaz družbenih statusov ali verskih zapovedi v skečih Letečih cirkusantov sploh smešen.



Dvomim, da ga ne poznaš: Benny Hill je v slavnih zvokih pop-džezovske skladbe 'Yakety Sax' današnjiku vrnil neme smešnice, podkrepljene z joški in duhovitimi seksualnimi namigi.

Vsak stand-up komik lahko pove, da skrivnost smeha tiči v kontekstu. Situacijski humor ga nima oziroma je ves potreben kontekst vsebovan že v samem položaju in likih. Za to pa potrebuješ sposobnega ustvarjalca, ki jih bo znal karakterizirati, povezati in domisliti zanimive odnose med njimi. Tako se režimo situacijam, ki so (ne)pričakovane ali (ne)-prepoznavne, nesporazumom, dvojnim pomenom in besednim igram, pretiranim stereotipom ali parodijam, zabavnim zadregam ter razbremenitvi napetosti ob razkritju golih resnic.



Fawlty Towers je imel resda obilo besedne komedije, toda smešnosti Johna Cleesa izhajajo tudi iz njegovega 'telesa'. Zato Falični penzion, tako kot Johnov drugi projekt Monty Python, štejemo pod burlesko. O Letečem cirkusu je bil velečlanek v J235.



Največji telesni komik sodobnega časa je Rowan Atkinson. Njegov redkobesedni gospod Fižolček je univerzalno smešen kot le malokdo.

Kar zadeva igralce, slednji pogosto govorijo o umetnosti 'komičnega tajminga'. To je občutka za pravšnji odziv ali premišljeno pavzo v pravem času. In spet smo pri kontekstu. Jasno pa je, da hollywoodski kravatarji nimajo ne časa ne denarja, da bi iskali in plačevali avtorje inteligentnih scenarijev, saj tamkajšnja produkcija po metodi najmanjšega imenovalca in z vazelinom podmazana šiba naprej s svetlobno hitrostjo. Bling ka-čing! Dokler bo Adam Sandler studiem prinašal cvenk, ga bodo pač najemali. Tako preprosto je to.
Med spodobne naslednike burkaških komedijantov, ki se bolj kot na besedne dovtipe zanašajo na mimiko in telesno izraznost, bi se med filmskimi glumači mogli uvrstiti Jerry Lewis, Peter Sellers, Lucille Ball, Benny Hill, Jack Lemmon, Whoopi Goldberg, Jim Carrey, Leslie Nielsen, Rowan Atkinson in še kdo. Toda žalostna resnica je, da umetnost burleske počasi in zanesljivo izumira. To dejstvo gre na prvo žogo pripisati oportunizmu filmske industrije, ki z obračanjem po vetru šelestenja bankovcev siromaši vsebino in niža merila za svoje protagoniste. Druga možnost, da je današnje občinstvo sila nezahtevno in preprosto neumno, je namreč preveč strašljiva.

TOM IN JERRY

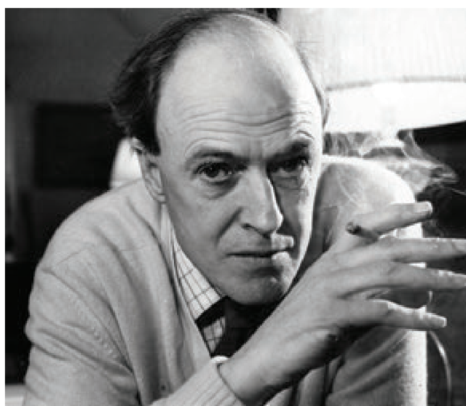
Lahkomiselni maček in iznajdljivi mišek sta bržčas najslavnejši primer animirane burleske, ki je v zgodnjem obdobju televizije zasvojila mladež in starež. Princip je enak kot pri filmskih burkačih, vse drugo so odtenki. Zdaj sta muc in miš smrtna sovražnika, zdaj začasna zaveznika, zdaj trdoživa tekmeca. Priljubljeno risanko sta ustvarila William Hanna in Joseph Barbera za studio Metro-Goldwyn-Mayer. Med leti 1940 in 1957 je v izvirni seriji nastalo sto štirinajst kratkih predstav, ki danes veljajo za kultno robo. Risanka kaže, kako pomembna je bila v zgodnjih burleskah glasba . Izraža čustva, sporoča komično napetost, zaznamuje dramatične trenutke in v celoti nadomešča govor. Tom in Jerry sprva le prepevata, šele pozneje občasno spregovorita. A to je že tematski odmik od posrečenega izvirnika.



HB-ČAROBNA PALICA

PrFOXa razmišlja, kako neki je velikanu iz filma VDV uspelo napisati knjigo, ko pa se ves čas tako nerodno izraža. Nato se spomni, da je imel izjemnega literarnega očeta, ki je znal čarati s svinčnikom.

Dosti pisateljev je nedružabnih čudakov. Njihovi najboljši prijatelji so cigarete, kafetjera in glažek rujnega, največja razburljivost v življenju pa se jim zgodi, ko pravilno postavijo vejico. A to ne velja za Roalda Dahla, slovitega valižanskega pisca, ki je poleg tipkanja uganjal vsakovrstne vragolije. Bržda njegova literatura tudi zato ni le za mlečnozobe. Njegove norveške korenine, radoživa osebnost in raznovrstni projekti so vsak po svoje prispevali motive za brezčasne zgodbe. Med njimi bržda poznaš Čarlija in tovarno čokolade, Poba, Matildo in Čarovnice.



Roald Dahl je bil s 198 centimetri eden največjih pisateljev preteklega stoletja. Septembra se obeta globalno praznovanje njegove stote obletnice rojstva.

Ko je bil Roald kratkohlačnik, se je šolal v internatu, kjer ga je palica naučila, da nekateri odrasli ne marajo otrok. Takim je kmalu znal vrniti milo za žajfo in že pri rosnih osmih je v lokalni trgovini žlehtni prodajalki med bonbone podtaknil mrtvo miš. Kar je opisal v priljubljeni povesti Poba. V zgodbah so mesto našli še tečni profesorji, ljuba babica in čokolada cadbury. Sorodniki so ga temeljito podučili o skandinavskih fantazijskih bitjih, ki jih je kasneje vtaknil v svoja dela, kot bi bili nekaj čisto normalnega. Med drugo vojno, ko je postal britanski pilot, je spoznal še gremline, ki so bili po cehovski folklori krivi za okvare na letalih. Te male pošasti je obdelal v svoji prvi otroški knjigi, nakar zaradi njega leta 1984 zaslovele še v filmu. Vmes je služboval kot tajni agent MI6, napisal scenarij za Jamesa Bonda in v prostem času pomagal izboljšati napravo za lajšanje pritiska v lobanji, znano kot ventil WDT.

Tema in svetloba

Kljub mnogim zabavnim peripetijam Dahlu ni bilo z rožicami postlano, če naj omenim le smrt hčerke Olivije. In taka, grenko-sladka, je njegova literatura. Čarli je poba iz dickensonsko revne družine, ki sanja o zlati vstopnici za ogled tovarne čokolade gospoda Majavška. Zadnja filmska verzija tega romana je iz



Prvi filmski scenarij za Čarlija in tovarno čokolade je Dahl napisal kar sam, a mu končni kinematografski izdelek ni bil všeč. Verzije z Johnnyjem žal ni doživel.

leta 2005, v kateri norega čokokapitalista pod Burtonovo taktirko igra Johnny Depp. Nadaljnja zanimiva lika iz Dahlovih romanov sta izjemno nadarjena deklica Matilda in brezimni deček iz Čarovnic. Oba sta primera za socialno službo, saj se za punčko doma ne zanimajo, dočim je fantič starše izgubil v prometni nesreči. Dahl mladinskega branja ne olepšuje, glavnim junakom pa namesto normalnega otroštva daje moč zdravega razuma in humorja, s čimer se primotajo do srečnega konca.

Toda gremlini in Čarli niso edini, ki so s tiskanih vrstic skočili na odre in filmska platna. Vroča ta hip je Disneyjeva interpretacija romana The BFG oziroma VDV (Veliki dobrodušni velikan) iz leta 1982. Za primerjavo, kako daleč nazaj je to: takrat je publiko prvič razjokal E. T. In glej zlomka, scenaristka in režiser sta pri obeh filmih ista! Steven Spielberg je spet tu z očarljivo štorijo o prijateljstvu med otrokom in nečloveškim bitjem. Junakinja Zofka je desetletna sirota (še en primer za socialno), ki jo VDV ugrabi, ker ga je videla, kako otrokom prinaša sanje.



Glavna junakinja povesti VDV je dobila ime po Dahlovi vnukinji. Zofka je pogumna deklica, ki prijatelju velikanu pomaga rešiti težavo z ljudožerskimi kolegi.

A izkaže se, da je sedemmetraš za razliko od svojih dece lačnih kolegov izjemno prijazen vegetarijanec, ki ga z režiserjevim vesoljčkom povezuje še nekaj luštnih podrobnosti. Nežen, pravljičen film za vso družino je to. Če pa te mladinska literatura ne gane preveč, iz arhiva izbrskaj Tarantinovo bizarno komedijo Štiri sobe, ki se naslanja na Dahlove kratke zgodbe. Te odlikujejo črn humor, maščevalne gospodinje in nenavadni konci. Zbrane štorijice so izšle pri založbi Sanje in jih je skupno več kot šestdeset.



Ne glede na to, v katero knjigo boš pokukal, se boš znašel v čarobni deželi, kjer se uporablja 'gobblefunk'. To je Dahlov jezik, ki vsebuje tri tisoč skovank.

Stric s stilom

Deklič mežikne, se nasmehne mu oholo,
iz spodnjih hlač potegne kolt, pištolo,
nameri v glavo zoprne zverine
in poka-pok! kosmatež brž pogine.

Ta nesramno emancipirana Rdeča kapica iz Odvratnih rim je ogledalo Dahlove otroške navihanosti in kot britev ostrega uma. Njegovi teksti niso polni samo odbitega humorja in absurdnih situacij, marveč tudi besednih iger. Pisatelj besedam zamenjuje in dodaja črke, zato v VDVju straši "velikanska trasa," ki goji "smrkumare." Takisto rad lepi besede in stavi na onomatopeje (posnemanje naravnih zvokov). Včasih je kak izraz kar težko razumeti, a mulariji gre to bolje od ušes kot odraslim. Na srečo slednjih je junija letos izšel Oxford Roald Dahl Dictionary.

Dahlovo življenje je bilo nabito polno in še smrt je morala zanj izbrati posebno orožje. Umrl je za redko boleznijo, mielodisplastično anemijo, saj bi bila kakšna pljučnica preveč običajna. Kakor hecno je živel, tako se je od tega sveta poslovil. Kot se za norveškega potomca spodobi, so zanj pripravili vikinški pogreb. V valhallo je šel v spremstvu palic za biljard, flaše modrega pinoja, čokolade, HB-svinčnikov in krožne žage. Trinajsetega septembra letos bi bil star sto let. Njegovo obletnico lahko obeležiš tako, da življenje živiš na polno in s ščepcem čarovnije. Carpe diem! (YOLO za vas tamlade.)

Diagnoza: računalnik



Vsakodnevno zijanje v zaslon ima zelo nepredvidljive posledice, je Quattro otvoril niz grozljivih bolezni, ki zavdajo računalničarju. Recimo migreno. ("Predstavljajte si, da se v vaši glavi naenkrat razpoči ognjemet, hkrati vam nekdo okoli tintare zateguje pas, tolpa razrajcanih sadistov pa vam v istem trenutku v možgane pika razbeljene igle.") Ali možganski tumor. ("Ako vam brez tehnologije živeti ni, si glavo ovijte z aluminijasto folijo, na mobija prilepite tulce straniščnega papirja, sevanje monitorja pa izničite z bioenergetskimi zankami oziroma magičnimi nalepkami.") In rahitis, kifozo, tretje oko, karpalni sindrom, fotofobijo, nintendov palec, epilepsijo ter splošno bebavost. Ironično ni predvidel edino lastne pogube, srčne odpovedi, katere vzrok je bil takisto nezdrav računalničarjev življenjski slog.

Julij dvatisočprvega je kljub poletnemu času obiloval z igricami, saj smo jih poleg dolaj predočenih opisali še nemalo. Pritegnila sta nas vrhunska dodatka Throne of Bhaal za Baldurja 2 in Lord of Destruction za Hudičevca 2, odbil pa ničvredni Blue Shi(f)t za Half-Life. Jokerjeva naslovnična fotka je šla na račun poslovne simulacije Pizza Connection 2 in sličnega žanra so bili tudi Gansters 2 ter vesoljski lunapark Startopia. Koža se nam je ježila v Alone in the Dark 4 in malo manj v risankastem House of the Dead 2, prav nikomur pa soldat ni salutiral v gnojni pustolovščini Erotica Island, ki si je prislužila neslavno oceno ena cela ena. Le 2,9 več smo prilepili istomesečnemu obupnemu Precision Skateboardingu. Omembe vredna je še figurična namiznica Mage Knight, preprostejša različica Warhammerja za siromake. Menda še obstaja.

Leta 2001 je bilo snemanje CDjev očitno zelo pogosto početje, zato smo priobčili konkreten artikel o delanju varnostnih kopij. Na štirih straneh smo popisali čisto vse izkušnje, od različnih premazov plošč prek načinov preprečevanja napak do optimalnega pečenja glasbenih zgoščenk. Če si slednjo snemal prehitro, ni delovala v vseh predvajalnikih. Po zimzelenosti je to znanje skorajda primerljivo s pucanjem kasetnikove glave zoper spectrumov tape loading error. Enako ancientni sta danes kratici GPRS in HSCSD, ki smo ju na dolgo in široko predstavili kot najbolj vroči mobilniški tehnologiji. Šlo je seveda za prenos podatkov 2G, ki smo se ga šli z aparatoma motorola T260 in nokia 6210. Par deset kilobajtov na sekundo! Zviz!

Nadalje smo se poigrali z Lego Studios, kompletom kock, kamere in programa za snemanje stopmotion filmčkov ... predstavili legendarno serijo Futurama ... testisirali pentiuma 4 1,8 GHz ... A malo verjetno, da se boste stari bralci spomnili Jokerja 96 po kateremkoli prispevku. Se ga pa boste zavoljo tisti mesec priloženega filma Poker, ki smo ga prav mi izdali kot prvi slovenski film na DVDju. To je bila Anžlovarjeva verzija Šunda z Veselkom, Ravnohribom, Magnificom in mnogo nepozabnimi dialogi. Analno!



V časih Quaka 3 je bil **Operation Flashpoint** (92) čuden tič med prvoosebnimi streljankami. Poskakovanje je zamenjal za verno simulacijo namišljenega hladnovojnega konflikta. Ena krogla in smert ter klinično resna pripoved sta poskrbela za še nevideno izkušnjo. Uspeh je češkemu studiu Bohemia utrl pot do nadaljevanj serije ARMA in slovitega moda DayZ.



Vesoljska simulacija I-War iz leta '97 je briljirala s pristnim gibanjem, ki je upoštevalo vztrajnost v breztežnosti, česar X-Wing in druge arkade niso poznali. Nadaljevanje **Edge of Chaos: Independence War 2** (90) je temu dodalo večjo bero plovil za upravljanje in pa daljšo ter bolj raznoliko kampanjo, ki se je svobodnjaško spogledovala s Privateerjem.



Z: Steel Soldiers (79) je bil akcijska strategija, a je izstopal iz vojske C&Cjevih klonov. Tu ni bilo sekanja drv in kopanja premoga, marveč smo cvenk za enote dobivali z zasedanjem kvadrantov. Več zastavic je pomenilo večji prihodek, a obenem več težav z obrambo. Špilanje je bilo zato precej sveže, težile pa so ga nekam ponavljajoče se misije.



O svetu namiznih iger Battletech je dandanes vse tiho, a svojčas je bil poznan tudi med računalničarji. Ena beseda: MechWarrior. Iz te robotske simulacije so izšle tudi realnočasne strategije, med katerimi je izstopal **MechCommander 2** (86). 3D teren, razgibane misije, opremljanje mechov in napredovanja pilotov so sestavili res privlačen špil.



Velika so bila pričakovanja za naslednico slovitega Dune II, a kakor z Dune 2000 se je tresla sipina, rodila pa rovka. Westwood so sicer vdelali nelinearne kampanje za znane hiše in filmske sekvence – pozabili pa so na zabavne, vznemirljive misije, lepo grafiko in zanimivo zgodbo. **Emperor: Battle for Dune** (68) je zato upravičeno utonil v pozabo.



Technomage (85) ni bil deležen nesmrtne slave in nadaljevanj, vendar ga imamo igralci v lepem spominu. Šlo je namreč za posrečeno arkadno frpjko, ki je pritegnila tako z barvitostjo kot preproščino. Za dobro sveta smo malo reševali uganke, malo opravljali kveste in se veliko mečevali ter ognjevali. Nič novega, a dostavljeno v okusnem zeldastem paketu.



275

PRIPRAVA ZA UGOTAVLJANJE ALKOHOLA | CESTNI ALI ŽELEZN. MOST ČEZ GLOBEL | PODOBA GOLEGA TELESA | NAIVNE ŽENSKE | TINE LOGAR | ANGL. UTEŽNA MERA | GLAVNO MESTO SAUDSKE ARABIJE | GLAVNO MESTO GANE

PUSTOLOVŠČINA

PRIPRAVA ZA GLADENJE TKANIN

KATICA (KRAJŠE)

MIK, DRAŽ

VOLNA IZ KAZEINA

OSKAR DANON

PREMIER IN MINISTRI

PODLOŽN. DELO

BOJAZLJIV ČLOVEK

PLEMIŠKI NASLOV

VELIKA ŽELJA PO ČEM, POŽELENJE | STAROPERZIJSKI KRALJ | AVANS, PREDUJEM

GESLO IZHAJA IZ SLIKE | DRŽAJ PRI KOSI | MAJHEN OREH | MUSLIM. ŽENSKA HALJA | MARKO NABERŠNIK | LIČINKA | ŠOPEK (LJUDSKO) | RAKEV / OLIVER TWIST

SODOBNIK KELTOV

PREBIVALEC IŠKE

SVETOVLJAN

VRSTA BRENKALA

BELGIJSKE TOPLICE

ČLOVEŠKA OPICA NA BORNEU IN SUMATRI

IGRALKA PAVČEK

UČINEK

PREBIVALEC ZDA, YANKEE | KRAŠKA KOTANJA, VEČJA OD VRTAČE | VRSTA PROJEKCIJE

PTICA UJEDA (BRKATI)

RUDI ŠELIGO

OPEVANJE

VCEPITEV

ANTON OCVIRK

DEL PTIČJE GLAVE

KRVOLOČNA ŽIVAL

IVICA ŠERFEZI

SVETOVNO MORJE

PEVKA STANIČ

RAZVOJNA STOPNJA

PODZEM. HODNIK

ADAMOVA DRUŽICA

TRENJE

POLNA LUNA

FR. REKA, LOARA

SAMO, ZGOLJ

OSKRBNIK VRTA

LIDIJA OSTERC

VRSTA OBUVALA

LESENA OBUTEV

MOČNO PODALJŠ. SLONOVI SEKALCI

GOVOREC EKAVŠČINE

TVOREC, PISATELJ

ŠIROK POLKROŽEN MORSKI ZALIV

Overwatcherji: Anja Jerebič iz Tržiča, Filip Štirn iz Logatca, Klemen Dobrila iz Ljubljane, Rok Krapež iz Kranja in Marija Lukič iz Domžal. Rešitev: tracer.

Izžrebanca kražke: Luka Kramberger iz Maribora (Ratchet & Clank), Andreja Omahen iz Ljubljane (Watch Dogs). Rešitev: peklenska klavnica.

Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje fotografije, do 8. ritopraska napiši v glasovnico, ki jo najdi na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*.

LEGOKUIZNIK

Bržda ni misli, ki je še ne bi povedali o lego kockah. Imamo jih pač radi. Mi in vi. In odkar se je v Sloveniji odprl Lego Store, smo še toliko bolj veseli, zakajti tam tržijo komplete, kakršnih drugod ni dobiti. Recimo avto od Ghostbusterjev, jamo od Batmana in Tardis od doktorja Whoja. Če si geek, greš v lego butik! Ker širimo lepo besedo o Legu, so trgvoci donirali nekaj kompletov za naš veleumni kviznik, pretežno supermoževskih ter vojnozvezdnih. Sčrkuj rešitev in skockal boš kocke. Do 8. avgusta prek naprednega spletnega obrazca na Joker.si.

1. Leta 1978 je Lego uvedel sodobno figurico. Katera je bila čisto prva?
k) policaj
r) bolniška sestra
a) fant z rolko
p) gasilec

2. Kateri Legov set ima največ koščkov?
a) Zvezda smrti
h) Londonski most
o) Tadž Mahal
j) Helicarrier

3. Poveži poznance:

Pingvin	o) Kyle
Harley Quinn	k) Grayson
Catwoman	c) Cobblepot
Robin	f) Quinzel

4. V kateri Legovi tematiki je negativec Jokerjev čudaški bratranec?
č) Chima
i) Nexo Knights
p) Elves
s) Ultra Agents



5. Od kod sploh ideja za lego kocke?
s) izumitelj je bil zidar
l) ustanovitelj je idejo sunil angleški tovarni Kiddiecraft
u) to je bila priljubljena igrača vikinških otrok
z) otroci so se tiste dni igrali z enako velikimi sladkornimi kockami

6. Kaj je Chewie Aniju?
j) iz mize od uzadi
e) učitelj wookieejščine
t) hairy monster
i) od zeta prjatu



7. Po čem so znani pretežno vse človeške oblike superjunakov avtorja Stana Leeja?
š) po študentskem stažu
e) po aviofobiji
j) po asonanci
k) po nezemeljskem poreklu

8. Kako se reče tistemu, ki sestavlja brez navodil?
ž) lego arhitekt
a) master builder
b) gradbinec prvega reda
e) prijatelj kock



ČRVIVOST SER1JSKO

O FUJ!"
Mihi je v nos udaril smrad po gnijočem. Po filmsko se je skremžil in izvedel taktičen umik izpred hladilnika. "Ej stari, u frizrju je čista štala!"
"O fuj," je zavpila še mala Manca, ki jo je prineslo v kuhinjo za Mihom. "Fido se je v hladilnik usral!"
"Ne bluzi, tamala, ne smrdi po pasjem dreku. Neki se je pokvarlo."
"Kaj pa je potem to rjavo na krožniku?"
"Jah, šunka za dons zvečer ... se mi zdi."
"Ne bom jest tega jedla!" jo je Manca ucvrla v svojo sobo.
"Kaj je narobe, mularija?" je zadonel glas očeta Stanislava. Vendar mu je bilo vse jasno, še preden je uzrl bedo, ki je bila še predvčerajšnjim zaloga hrane za praznični večer.
"Hudiča, kaj se je pa tukaj zgodilo?" Nejeverno je premeril obložene police, s katerih so se širile ogabne vonjave. V oči mu je padlo zelje, ki se je odločilo navzeti zelo nezdrave barve, v zgornjem kotu pa je plesen naskakovala še zadnji vogal velikega kosa sira.
"Dva dni sem na vikendu, pa gre že vse v maloro!"
"Marija pomagaj, moje paprike za vlaganje!" je žena Magda skoraj spustila dušo. "Daj okna odpri, da se ne bomo zagiftali," je odvrnil Stanko.
"Izgleda, da je hladilnik pobralo," je posmehljivo rekel Miha.
"Pa kako, hudiča, saj je čisto nov! Saj veš, samodejno nastavljanje programov, nadzor na daljavo čez telefon in internet ter pospešeno hlajenje penine za vašo drago v samo treh minutah," je bil oče več kot nejevoljen. "A veš, koliko smo dali zanj? Madona, saj bi mi moral sporočiti, če bi bilo kaj narobe." Ročno je zagrabil mobitel in mrzlično vlekel po ekranu. "Ničesar, hladilnik ni sporočil ama ničesar!" je bil Stanko vedno bolj razburjen. "Da se nisi ti mulc kaj z njim igral, a?"
"Ja itak stari, Tetris sem s komandami špilal. Dej ne basaj pa rajš tamali zamor, k itak ne ve, ker mobitel v roki drži, sam da piska."
"Zdaj ni čas za hece, treba je ugotovit, kaj je šlo narobe ... jah, vštekan je."
"Ma sej a se ne stvar avtomatsko poveže v bazo al ne vem kam, če je kej narobe?"
"Ja, imaš prav, samo da vzamem navodila ..." Z gnusom so zapahnili vrata hladilnika (kljub protestom žene, da so se morda kumare rešile pogube in je treba najprej izvesti vsesplošno evakuacijo vsebine). Nato je vsa družina v tedaj že prezračeni sobi staknila glave ob nesrečni kišti in se zazrla v navodila za uporabo.
"Tukaj piše, da je treba potegniti po zaslonu z desne ... ja, meni ... pa potem držati tole ikono tri sekun ..."
"Th3 PeSt haz yoo! D1s3aSe Br1nGeRz F0rEw4r!" je začelo v arhaičnem fontu utripati na digitalnem zaslončku.
...
"KVA?!"
Stanko je začudeno pobuljil v ekran. "A nimamo naštimanih slovenskih menijev, kaj mi zdaj ta kitajščina skače tukaj? Kaj se režiš, mulc?"
"O hudooo, tko pišejo modeli na netu," je Miha prasnil v smeh. "Hekerji, pa to."
"V kitajščini?"
"To je angleščina, bukselj. Sam cifre pa to vržejo not, da bl hudo zgleda."
"Sem vedel, da internet ni kaj prida. Čudni ljudje so gor, če še pisat ne znajo normalno. Vedno sem govoril, da je internet dober samo za pošto pa hotelske rezervacije in nič drugega."
"Slišala sem, da po internetu komunicirajo teroristi ..." je previdno pripomnila Magda.
"A Angleži pišejo v številkah?" se je z zanimanjem vmešala Manca. "Čudni so."
"No, Miha, ko se že družiš s čudaki, a nam lahko sedaj razložiš, kaj to pomeni?"
"Ej stari, pojma nimam, sploh pa se ne družim z njimi. Oni dilajo špile pa filme po netu pa to, jest stvari sam poberem."
"Dilerji?! Ojej, v kakšno družbo si padel, ni čudno, da imamo probleme. A so te prisilili v to? Nam lahko poveš, ljubček."
"Ma dej pejt kam drugam buče kotalit, jaz nimam nič s tem," je jezno zabrusil Miha. "Poskusmo resetirat, pr men vedno vžge, če špil zašteka." Izdatno je s prstom obtežil gumb za vklop.
"Th3 PeSt pwnz yu0 lololololol!!1!"
"Aha, razumem." Miha se je stegnil za hladilnik, izpulil kabel za napajanje in ga zadegal nazaj.

"-=%D1s3aSe Br1nGeRz%=-"
"El33t f0r EtErn1Ty"

"Err, se mi zdi, da je čas za klic na servis," je zaključil Miha. "Kobra stari, hladilnik so nam shekal, to moram takoj Borutu povedat," je šel gnjavit svoj mobitel. "Prov selfi bom nardil z gnilo šunko."
"Ma kakšen servis," se je razhudil Stanko. "V naših časih smo elektroniko takole popravljali!" To rekši, je zamahnil in nič kaj nežno pobožal hladilnik po kovinskem boku. Naprava je udarcu navkljub stoično občepela na mestu in ni rekla nobene. Stanko je jezno zagrabil telefon.
"Strokovna pomoč za hladilnike plazmalux, prosim?"
"Vaš pametni hladilnik ne uboga! Frdirbal nam je ..."
"Samo malo, gospod, da se povežem z njim, saj je priključen, ane ... Err, nič ni videti narobe, počakajte, da ga resetiram od tu ... No, zdajle bi moral delovati." Na zaslon pak ni skočil meni, temveč napis "We r0x!" in animacija, ki ni bila ravno za otroške oči.
"AAAA!" je Magda Manco potisnila za hrbet.
"A vi mene zajebavate?!" je Stanko jezno zabrusil v telefon. "Ni dovolj, da sem ob kilo pršuta, zdaj mi pa še vi opolzkosti pošiljate?"
"Ahaaa," je izdavil operater, "očitno ste naleteli na enega od internetnih črvov, ki napada naše tipe hladilnikov. Z njim smo že imeli probleme."
"Hladilnik je črviv?" je presunjeno izdavila Magda.
"Črvi? O fuj!"
"Kaj tudi črvi so na internetu?" je malce nejeverno vprašal Stanko.
"Da, in eden je sedaj v vašem hladilniku."
"Hvala lepa, ampak to sem vedel takoj, ko sem pogledal vanj. In ni samo eden, ampak jih je cel kup."
"Z večimi je okužen? Zakaj niste tega takoj povedali? Mi lahko navedete imena in tipe?"
"Prosim? Nisem vam jaz neki biolog!" je zarenčal Stanko.
"Aha ..." Operater je iskal besede. "Glejte, gospod, gre za posebne programe, ki se prenašajo po internetu in napadajo razne naprave. Pred leti zgolj računalnike, dandanes pa je lahko žrtev katerakoli pametna naprava."
"A pol je samo virus?" je bil kar malo užaljen Miha.
"Jest sem pa Borutu že nabasal, da smo mel u hladilniku zmrznjene ledvice od ilegalcev, pa so nam ga kapsi sabotiral."
"Ojoj, a tako nevaren je internet? Zakaj ni tega nihče povedal, preden sem spustila svoje otroke gor?" je bila vsa zaskrbljena Magda.
"Proti vsem nadlogam se je moč zavarovati," je pomirljivo nadaljeval operater. "Mimogrede, zraven hladilnika ste morali dobiti tudi programsko opremo za zaščito pred vdori z interneta."
"Ja tega se pa nekaj spominjam," se je Stanko popraskal po glavi. "Miha, a nisem tebi nekaj dni nazaj rekel, da zadevo naštimaj?"
"Err ... jaa ... pa sem bil verjetno kaj zaposlen," se je sin poskušal izmuzniti.
"Itak, če sta se pa z Jasno mečkala," je vskočila Manca.
"TIH BOT TAMALA!"
"In kako naj se te nesnage znebimo?" je zanimalo Stanka.
"Samo malo, takoj bom sprožil čišč ..." Operater se je ugriznil v jezik. "Err, pravzaprav za čiščenje spominskih modulov potrebujemo posebno opremo. K vam bomo poslali serviserja."
"A? Na svoji mašini lahko viruse spucam brez problema," je bil začuden Miha. "A se ga ne bi dalo spucat čez moj računalnik?"
"Nenenene, hladilnik ni računalnik," je pohitel operater, "zares, čiščenje pomnilniških modulov modela 235-XP ni lahko opravilo."
"A se res ne bi dalo snet z neta progi ..."
"Žalmijegospodampaknegretako."
"Aha ... ste prepričani?" je hotel vedeti Stanko.
"Absolutno," je odločno zatrdil operater. "Tovasbokoštalosamodvestoevrov."
"Dvesto evrov?! A nimamo garancije?"
"Garancija žal velja zgolj, če gre za okvaro zaradi napake na napravi. Tu pa se je zgodil vdor. Preberite tretji odsek drugega odstavka četrtega člena na osmi strani pogodbe."
"Jah, v redu no ..." je bil Stanko že vsega sit.
"Mimogrede, imate še kakšno našo napravo, ki je povezana z internetom? Za ta virus je značilno, da se razširi po več napravah v gospodinjstvu. "
"Samo malo ... ja seveda, pralni str ..."
"AAA! Mami mami, v kopalnici je bazen!"

Aggressor


KAJ JE ZDAJ TO?


OD KOD NEKI PRIHAJA TO NESLUTENO SOPIHANJE?


UH, OH, AH!
SOPIHANJE
MARMELADA
MARMELADA
NEKI NEZNANEC
P.B. 2016

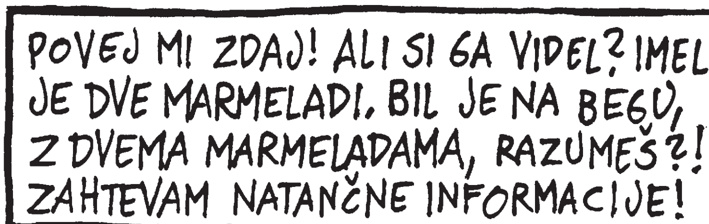

AHA, ŽE VIDIM ...


HEJ, TI!
JAZ SEM ZASEKAMOŽ!


DOBRO ME POSLUŠAJ!

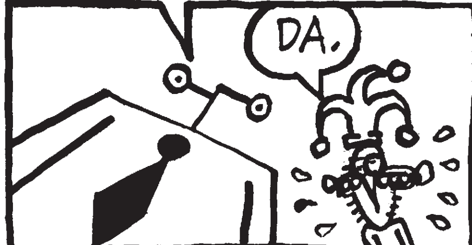

KDO, JAZ?
ZAKAJ JAZ?

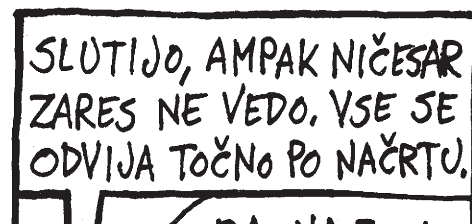

TIŠINA!!!


POVEJ MI ZDAJ! ALI SI GA VIDEL? IMEL JE DVE MARMELADI. BIL JE NA BEGU, Z DVEMA MARMELADAMA, RAZUMEŠ?! ZAHTEVAM NATANČNE INFORMACIJE!


VEDEL SEM!


OH, AH, UH!


DA.


SLUTIJO, AMPAK NIČESAR ZARES NE VEDO. VSE SE ODVIJA TOČNO PO NAČRTU.


VEDEL SEM, DA SI NEKAKO VPLETEN V TO SPLETKO, ČETUDI TVOJE VLOGE NISEM V CELOTI RAZUMEL.
JAZ JE ŠE ZDAJ NE...


TEDAJ PA SE ZGODI NEKAJ PRESUNLJIVEGA! MARMELADI SE ZAČNETA TELEPATSKO SPORAZUMEVATI.
RES!
SLUTIJO...
AHA. NEKAJ SLUTIJO.


DA. NA POTI DO ABSOLUTNE ZMAGE ZDAJ NI VEČ OVIR. ERA MARMELADE JE NAPOČILA!
KONEC!


Coca-Cola


recore
Joker


Joker
THE LEGEND OF
ZELDA™
BREATH OF THE WILD
Nintendo®